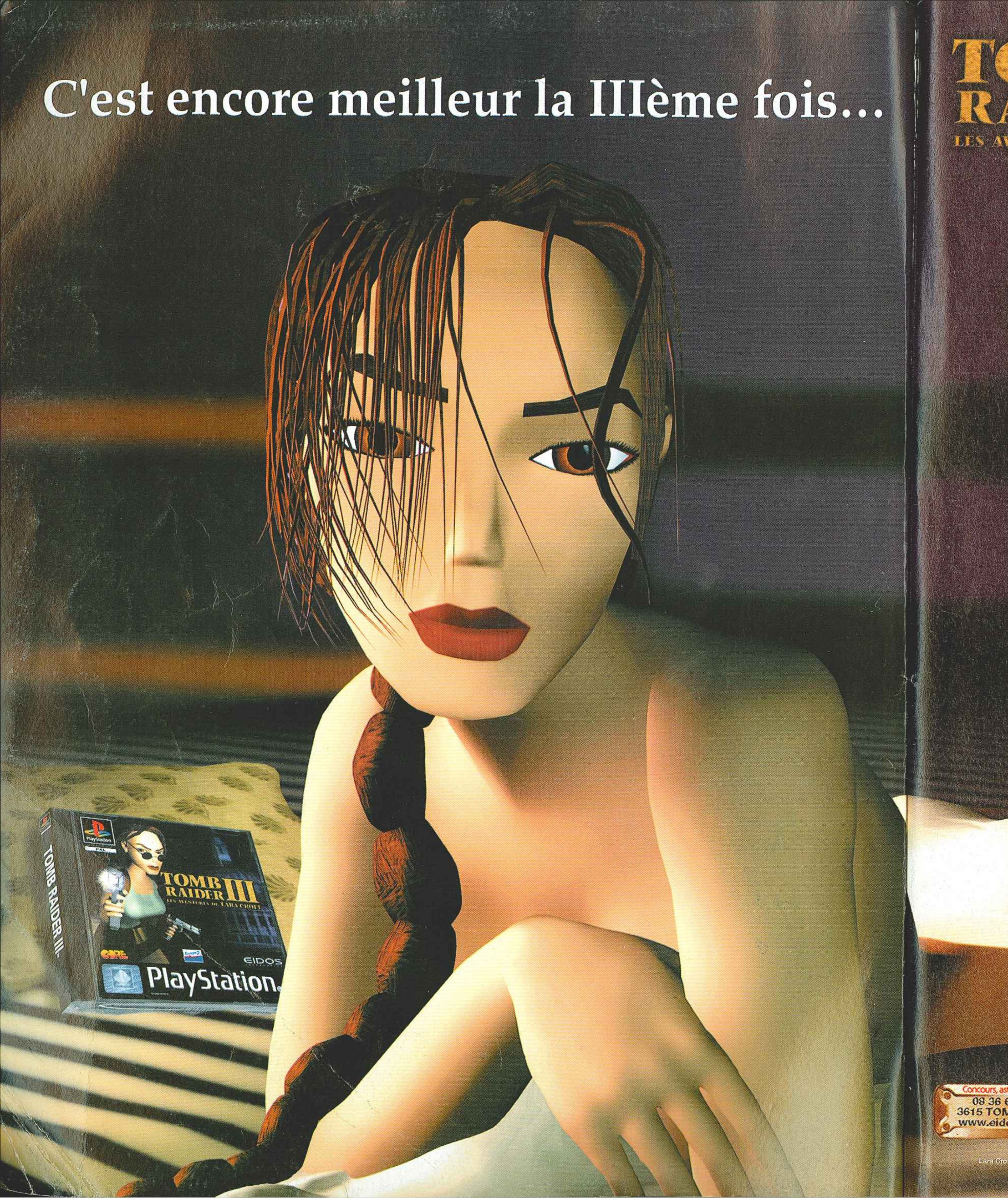

PlayStation
PlayStation Magazine
Numéro 27 • Janvier 1999
DEMONS & MERVEILLES
LEGACY OF KAIN - SOUL REAVER
POUR BIEN COMMENCER L'ANNÉE
8 DEMOS
WLS 99
BLITTER
CRASH BANDICOOT 3
TOMB RAIDER III
TOCA 2 TOURING CARS
RIVAL SCHOOLS
MONKEY HERO
MILLE ET UNE PATTES
T 6856 - 27 - 49,00 F
ISSN : N°1271 4755 • NUMÉRO 27 • JANVIER 1999 49 F • BELGIQUE 320 FB • SUISSE 12,50 FS • MAROC 85 DH


C'est encore meilleur la IIIème fois...
TOMB RAIDER III
LES AVENTURES DE LARA CROFT
TOMB RAIDER III
PlayStation
EIDOS

Feed back

Metal Gear Solid... La demande concernant ce titre n'est pas aussi forte qu'on aurait pu le croire. C'est néanmoins latent. Vous savez que le soft arrive et, du coup, vous ne faites pas encore de fixation. Peut-être le mois prochain... Cela nous a permis de concentrer notre attention sur autre chose. Nous avons accueilli à bras ouverts un paquet de lettres qui ont nécessité deux jours de dépouillement. Les trésors découverts sont inestimables et la rédaction se joint au scribe chargé de la rubrique Feedback pour féliciter ceux dotés d'une imagination débordante. D'autant plus qu'il en résulte des PlayStation relookées et des casques de moto carrément délirants ! Regardez les photos !

Bouh, Squaresoft !

Q *Je viens d'apprendre, dans le précédent numéro, que Parasite Eve avait été éliminé des plannings. Pourquoi ? Ce jeu paraissait réellement prometteur et je pense qu'il aurait pu faire un carton... J'ai également entendu dire que Sony Computer en France avait bien du mal à convaincre les Japonais de s'intéresser à notre marché. Final Fantasy VIII ne sortirait pas en France, peut-être pas même en Europe ! Pitié ! D'autre part, n'est-ce pas dangereux de la part de Sony d'attendre avant d'annoncer la sortie d'une nouvelle console destinée à concurrencer la Dreamcast ? Des développeurs autrefois attitrés à la PlayStation pourraient se laisser tenter.*

Un adorateur de la PlayStation et de ses meilleurs jeux.

Les Japonais boudent l'Europe

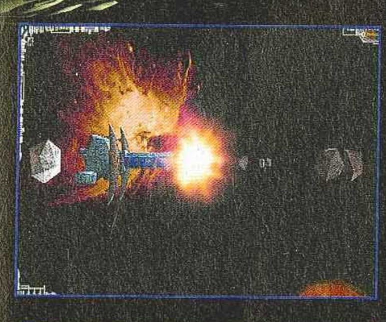
Pour tout ceux qui n'auraient pas suivi et aussi pour insister lourdement sur ce qui nous écœure, il faut savoir que certains développeurs nippons considèrent l'Europe, et a fortiori la France, comme un marché secondaire. Parmi eux se trouve l'incontournable Squaresoft. Malgré les excellents résultats réalisés par FFVII dans l'Hexagone, Square ne semble pas décider à réitérer l'expérience. La localisation (traduire les dialogues en français, en allemand et en espagnol) serait un obstacle à la commercialisation de softs comme Parasite Eve... Et peut-être FFVIII ! Nous aussi, nous pestons. La raison invoquée est par trop ridicule. Quant à la Dreamcast, la politique de Sony au Japon n'a pas varié d'un iota depuis sa venue dans le monde des jeux vidéo. Sony préfère souvent étudier la stratégie, quand ce n'est pas les produits de la concurrence, avant d'agir. Nombreux sont les journalistes à penser que Sony attend de voir comment le public va réagir une fois la Dreamcast dans les rayons avant de repartir à l'attaque. Il est vrai, néanmoins, que Sega annonce fièrement que 350 développeurs du monde entier sont d'accord pour développer sur Dreamcast.

Metal Gear Super Solid

Ouf, vous ne semblez pas inquiet ! Metal Gear Solid, le hit de Konami, est présent dans les pensées, pas nécessairement dans les écrits. Il n'empêche. Ce titre freine votre goût pour les jeux «hors normes». Contrairement à précédemment, nous n'avons pas eu affaire à l'un de vous demandant expressément à un développeur de concevoir une simulation de courses de petits-pois. Dommage, car certains amis développeurs et nous apprécions. Et, concernant les sorties à venir, voici les infos que nous pouvons donner.

Pas d'inquiétude concernant les sorties

Titre du jeu	Editeur	Est-il annoncé ?	Date de sortie en France
Croc 2	Fox Interactive	Oui	
LBA2	Electronic Arts	Oui	
Metal Gear Solid	Konami	Oui	26 février
Tomorrow Never Dies	MGM Interactive	Oui	
X-Men vs Street Fighter	Capcom	Oui	






PlayStation




www.activision.com


ASTEROIDS
ACTIVISION
PlayStation

Plus pêchue que Lara !

Q *Quoi ? Vous cherchez des filles pour tester des jeux ? Suprême bonheur ! Ça tombe bien, j'en suis une qui adore les jeux. C'est pourquoi je m'empresse de vous communiquer ma candidature.*
Je m'appelle Hennie, j'ai 35 ans. Fana de jeux depuis longtemps, j'ai commencé sur un PC. Mais depuis que j'ai découvert la PlayStation, j'ai oublié le temps où je trafiquais le «config.sys» et l'«autoexec.bat». Fini l'acharnement pathologique sur le rongeur électronique, le coup du joystick qui se décolle au moment d'anéantir ces empaffés d'aliens, révolue l'ère du bogue - bug - juste avant d'atteindre le point de sauvegarde ! En un an, j'ai sifflé quelques jeux jusqu'à la lie. Duke Nukem 3D, Crash Bandicoot 1 et 2 (le Taz lapidaire), Micro Machines V3 (pas toute seule, sinon c'est sans intérêt), Disruptor (et ses moustiques géants que même Bégon jaune, il n'en vient pas à bout), Doom (l'antithèse d'Abe !), V-Rally, Formula One 97, Die Hard Trilogy (Bah non, it's not my day !), Klonoa (et je n'ai pas peur d'affirmer que Huepow, c'était pas un copain)... J'ai sous le coude Hexen, Agent Armstrong et Exhumed. Un pote va me prêter Versailles. Et je suis prête à écumer tout ce que vous pourrez me C.D. ! Je piaffe, je salive ! Je risque de vous faire le coup des dents de la mère ! Dites, vous n'auriez pas une petite place pour moi ?

Claude Hennie d'Evreux (27)

L'éclate sur PlayStation à 35 ans

Ça fait toujours plaisir à lire ! L'appel du numéro 26 de PlayStation Magazine n'aura visiblement pas laissé de marbre tout le monde. Oh les filles, oh les filles ! En tant que préposé au Feedback, j'ai fait suivre ta candidature. Je ne te garantis rien dans la mesure où le monde dans lequel nous évoluons est excessivement masculin et macho. Je doute que Dave Martinyuk admette se faire ratatiner à Tekken 3 par un donzelle en jupe courte... Néanmoins, ta missive nous a ravis. Elle prouve une nouvelle fois que la PlayStation s'adresse à un large public. Les jeux de caisses ne sont pas réservés à l'usage exclusif de mâle en mal d'amour mécanique. Moi, j'avais une petite question : Sais-tu danser de la même façon que les protagonistes de Bust a Groove ? Si c'est le cas...

Jaloux, va !

Q *J'aime ma console, cela peut vous paraître étrange, mais c'est comme cela. Cependant, quelque chose ne va pas. La plupart des gens possèdent un PC, outil que je trouve actuellement indispensable. Or, la quasi totalité des jeux PlayStation sortent également sur PC. Grâce aux cartes accélératrices 3D, les graphismes et l'animation sont meilleurs que sur console. J'aimerais savoir 1/ Pourquoi une grosse boîte comme Sony ne songe pas à investir le créneau des cartes accélératrices 3D ? 2/ Pourquoi ne sont pas signés davantage de contrats d'exclusivité entre les éditeurs et Sony, afin d'éviter de trouver les mêmes titres sur PC et PlayStation ?*

Sébastien Perrault, un fidèle abonné de Marly (57)

Sony s'intéresse aux cartes accélératrices 3D

La bataille qui oppose les différents constructeurs de cartes accélératrices 3D pour PC fait rage en ce moment. Pour notre part, nous ne savons pas si Sony attend qu'une marque émerge plutôt qu'une autre, avant de se lancer dans l'aventure concernant la future PlayStation. Seule certitude, le géant nippon est conscient du fait que l'avenir du jeu passe par une carte accélératrice 3D. Pour répondre à la deuxième question, il paraît difficile de concevoir que Sony demande à des éditeurs de se freiner. Jamais Eidos n'acceptera de réserver un jeu à succès comme Tomb Raider à l'usage exclusif des possesseurs de PlayStation. Non seulement Sony Computer n'a pas le pouvoir d'exiger une telle chose, mais, en plus, ce n'est pas dans sa politique. Un jeu vidéo est destiné au plus grand nombre. Imaginerais-tu l'inverse ? Que certains méga hits sur PC soient inadaptables sur consoles sous prétexte de contrat exclusif ? Ce serait priver les joueurs d'heures de fun !

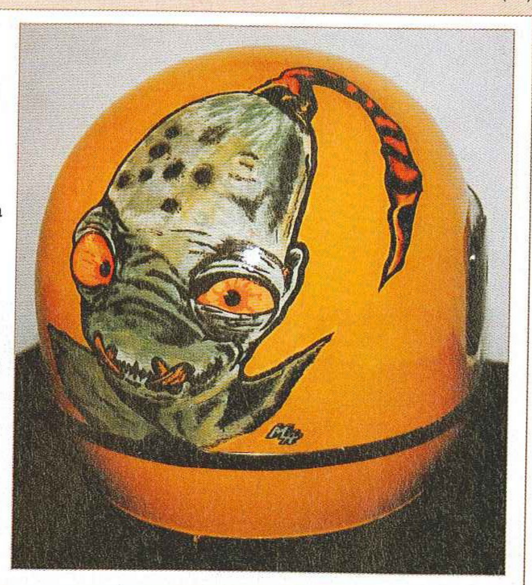
Abe super star

Q *Salut à tous et félicitations pour les démos et les tests qui évitent d'acheter n'importe quoi. A 32 ans (déjà !), j'ai été assez fou pour poncer mon vieux casque et me lancer dans la reproduction d'Abe avec mes pinceaux et mes peintures à maquettes. Pas de fausse modestie, je n'aurais jamais cru le réussir aussi bien. Maintenant, je peux rouler à dos de mon 600 Bandit et l'exhiber au vu et au su de tout le monde. La consécration ? Ce serait juste de voir la photo de mon casque dans un petit coin de magazine. Ensuite, à moi la gloire, l'argent, les femmes...*

Amitiés, Michel Arnaud de Toulouse (31)

Un casque original

Noël est passé et pourtant les cadeaux affluent de toute part. A peine viens-je de tomber sur la photo de la PlayStation relooké façon Cinquième Elément (voir page suivante)que Michel le motard me balance un casque en pleine poire. Délire ! Sache, très cher, que je connais bien l'équipe d'Oddworld Inhabitants. Lorne et Sherry dont nous avons maintes fois parlés habitent dans une bourgade à San Luis Obispo, en Californie. Je me fais un devoir de leur faire parvenir une des deux photos envoyées à la rédaction accompagnée de ton adresse. Il se peut qu'ils te répondent en personne !



Contactez la rédaction de PlayStation Magazine sur le net

Enfin quoi, nous sommes à l'aube de l'an 2 000, le papier c'est ringard, un magazine comme le notre se doit d'être à la pointe des techniques de communication modernes.

La rédac : redplay@club-internet.fr
Le rédac' chef : morisse@club-internet.fr
L'adjoint du rédac' chef : trazom@club-internet.fr
Dave Martinyuk : plugin@club-internet.fr
Grégory Szriftgiser : rahan@club-internet.fr


"Le concept est excellent."
Total Play 7/10
"Une jouabilité exemplaire et une réalisation à toute épreuve."
PC Team 92 %
2000
Il n'y a qu'un vaccin
pour stopper ce Virus : vous.
V2000
Le danger se propage toujours.
PlayStation
PC CD ROM
FRONTIER
GROLIER INTERACTIVE
INFOGRAMES FRANCE
http://V2000.grolier.co.uk
© V2000™ © 1998 Frontier Developments Ltd. published under licence. Software Technology © 1998 Frontier Developments Ltd. all rights reserved. et PlayStation sont des marques déposées de Sony Computer Entertainment Inc. Image Bank : Steve ALLEN

Passion virus

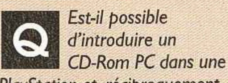
C'est au cours d'un voyage chez l'un des mes amis, en août 1997, que j'ai été contaminé par le virus. Ignorant alors jusqu'à son existence, je n'avais, bien entendu, pris aucune précaution afin de m'en préserver. Le virus s'est inoculé en moi de façon insidieuse. Une simple piqûre de V-Rally et le venin a atteint le cerveau. Je suis resté cloué toute la journée... dans un fauteuil ! Après un rapatriement en urgence, j'ai consulté le cabinet le plus proche de chez moi. Grâce au traitement prescrit, la période d'incubation s'en est trouvée amoindrie. Suite à la greffe réussie d'une PlayStation venue côtoyer les innombrables appareils gravitant autour de ma télé, j'ai toutefois constaté un certain nombre d'effets secondaires. Plusieurs ouvrages ont effectivement disparu de mes rayonnages au profit de vingt-cinq jeux et de la collection en intégralité des numéros de PlayStation Magazine (chose rare m'a-t-on dit). Ce mode de contagion s'avérant extrêmement pernicieux, je n'ai pu m'empêcher de transmettre le virus à mes deux garçons de 14 ans habitant en Bourgogne. Comprenant l'aspect incurable de la maladie, je viens de m'abonner à la revue. La Sécu a aujourd'hui refusé la prise en charge...

Patrick de Lyon (69)

La PlayStation est contagieuse

Eh bien, eh bien, quelle histoire ! Il est vrai que posséder tous les numéros de PlayStation Magazine est un exploit. Cela fait des mois que certains sont épuisés. Quant à cette affaire de contagion, c'est pire qu'Alerte. Mais que fait Dustin Hoffman ? Nous sommes une quarantaine à la rédaction à avoir succombé. Sans avoir le même âge que toi, cher Patrick (nous te souhaitons beaucoup de courage dans ta recherche d'emploi, NDLR), et peut-être parce que nous n'avons pas ton expérience de la vie, le virus a frappé.

Vice versa, vice tout court



Est-il possible d'introduire un CD-Rom PC dans une PlayStation et, réciproquement, de placer un CD PlayStation dans un lecteur de CD-Rom pour PC ? Puisqu'on peut écouter la bande son d'un CD PlayStation à partir d'un lecteur de CD audio, je me suis dit «pourquoi pas ?».

Jérémy Cuany de Suisse, un gars assoiffé de FFVII.

Un PC ne lit pas les CD PlayStation

Les petits chimistes en herbe risquent peu de choses à introduire un CD-Rom PC dans une PlayStation et vice versa. La console n'explosera pas, pas plus que le PC en question. En revanche, la PlayStation ne reconnaîtra pas les informations contenues sur CD-Rom PC. A contrario, sur l'écran du moniteur relié au PC apparaîtra l'icône dédié au CD PlayStation. En double cliquant dessus, vous accéderez aux données gravées sur le support. En aucun cas, cependant, le jeu ne fonctionnera. Pour ce faire, il faudrait ce qu'on appelle un émulateur. Certains développeurs malins tentent d'en mettre un au point. C'est loin d'être fait.
Nota bene : Pour le lecteur qui désire écouter librement les musiques de Bust a Groove, il peut essayer de placer le jeu dans un lecteur de CD audio...

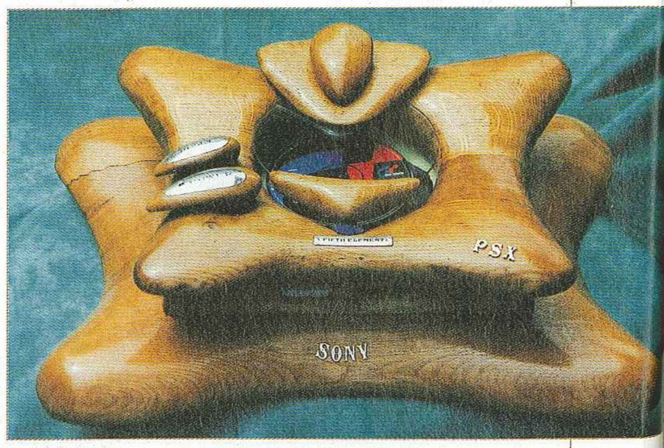
Un sixième élément

Salut, c'est moi, Yves et j'ai 19 ans !
Je vous écris, pour vous faire part d'un projet qui me tenait à cœur. C'était osé, mais je pense avoir réussi. J'ai relooké la PlayStation à ma convenance. Je vous ai envoyé des photos qui l'attestent. La matière recouvrant la console est du chêne massif clair. Le couvercle est un mélange de verre et de bois. Le support du couvercle, également en bois, comprend incrustée une plaque en argent marquée «Fifth Element» en rapport avec le jeu. Sans oublier les initiales PSX situées sur le côté droit. Les touches sont en bois incrusté de plaques arrondies en argent. Les parties latérales, où sont placés les branchements, sont aussi en bois. Il y a trois trous d'aération de chaque côté. Sur le socle - en bois, j'ai apposé le nom de marque Sony. Cela m'a demandé plus de cent heures de travail et quelques soucis comme faire en sorte de ne pas me planter au sujet de la pression exacte sur chaque touche. En effectuant cette œuvre avec du bois, je désirais exprimer toute la chaleur que peuvent dégager ses formes. Ça rend la console plus vivante. C'est autre chose qu'un simple boîtier de plastique. Qu'en dites-vous ?

Yves Molaro de Rixheim (68)

On humanise la PlayStation

Attention chef-d'œuvre ! Je ne pense pas que Ken Kutaragi aurait pu imaginer une chose pareille. De l'avis de tous, c'est très beau. Mieux, cela donne envie de toucher. Et de jouer. Chacun ici aimerait voir comment cela fonctionne. Nul doute que cela ait pris des jours de boulot. La forme confère un côté «humain» à la console... Ou plutôt, un côté «organique». La PlayStation vit enfin ! Un grand merci pour les photos dont la qualité et le piqué mettent nettement en valeur l'objet. Simple question : pourquoi t'es-tu inspiré du Cinquième Elément ? C'est l'osmose entre les matières évoquant le futur et celles qui sont présentes sur Terre depuis des millénaires qui t'a convaincu ? Dave, amateur de belles choses : «Et, euh, tu la vendrais combien ?» ; Kendy : «Tu crois que le bois, ça brûle ?» ; Nourdine : «Ça pèse lourd ? On peut l'emmener en vacances en laisse ?» ; Jean-François Morisse : «Si les lecteurs continuent de réaliser des trucs aussi sympa, on devrait ouvrir un musée - gratuit pour les vieux, cela va de soi.»



Warhol réincarné



Dans la vie, je n'ai qu'un rêve, c'est d'être publié.

Maxens@Bigfoot.com

Un souhait vite exaucé

Andy Warhol, maître du pop art, a affirmé que : «Chacun d'entre nous serait populaire au moins vingt minutes au cours de son existence». Le fait de passer dans PlayStation Magazine n'est pas forcément gratifiant pas plus que cela te rendra populaire dans le monde entier, en tout cas pas pendant vingt minutes... Aparté : Kendy, monsieur astuces et tests en tout genre de PM, vient de me démontrer le contraire. Il est resté prostré plus d'une demi-heure devant la lettre que tu as envoyée. Te voici passé de l'anonymat le plus total au stade de dieu... Pour Kendy, cela s'entend. Tu souhaitais avoir ton nom dans le mensuel, c'est fait.

éditorial



Retenir son souffle. Attendre. Profiter encore des sorties de décembre, en ce mois de janvier désespérément calme. Calme comme le veut la tradition du jeu vidéo. Après s'être battus - entre-tués pour les plus brillants - en décembre, les éditeurs oublient une fois encore que l'année commence par le mois de janvier. Conclusion, ce début d'année 1999 n'est guère enthousiasmant. Euphémisme. Ne reste qu'à jeter un coup d'oeil panoramique sur les mois à venir pour être convaincu que de grands moments de jeux arrivent. A commencer par Soul Reaver et Metal Gear Solid. La saison du jeu vidéo commencera en mars. Il y a un progrès. Durant les dix dernières années, elle ne débutait qu'en juin, en mai pour les meilleures. Il ne faut pas désespérer, on devrait un jour réussir à jouer 12 mois par an. Allez, on y croit.

Jean-François Morisse

PLAYSTATION MAGAZINE

est édité par la société HACHETTE - DISNEY - PRESSE SNC au capital de 100 000 francs, locataire-gérant, RCS NANTERRE B391341526.
Siège social 6 bis, rue Fournier, 92588 Clichy Cedex
Tél. : 01 41 34 87 75 Fax : 01 41 34 87 99.
Tél. Abonnement : 01 55 63 41 16.
Promevente 01 41 34 95 87.
Gérants Bruno Lesouef, Fabrice Plaquevent.
Directeur Délégué Adjoint Pascal Traineau.
Associés HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA).
Directeur de la publication Fabrice Plaquevent.

LA REDACTION

Directeur de la rédaction Olivier Scamps/oscamps@club-internet.fr.
Rédacteur en chef Jean-François Morisse/ morisse@club-internet.fr.
Rédacteur en chef adjoint Nourdine Nini trazom@club-internet.fr.
Secrétaire de rédaction Cécile Lando.
Correctrice : Viviane Fitas.
Secrétariat Laurence Geuffroy.
Ont participé à ce numéro Benjamin Janssens, Kendy Ty, Jean Santoni, Gregory Szriftgiser, Dave Martinyuk, François Donatien, François Tarrain, Edouard Duchamp, Michaël Sarfati et Vladimir Sebanski.

LA MAQUETTE

Directeur artistique Alain Langlois
Premier maquettiste Christophe Gourdin.
Maquette Marie Hédon, Catherine Branchut, Sonia Caron, Jah Rastafarai, Joseba Urruela et Hervé Drouadène.
Correcteur photographique Stéphane Leclercq.
Illustrateur Pi XX. le_pixx@club-internet.fr

LA PUBLICITE

Directrice de publicité Claudine Lefebvre (01 41 34 87 25)
Chargé de clientèle Antoine Tomas (01 41 34 86 93)
Assistante de publicité Cécile-Marie Reye (01 41 34 87 28)

SERVICE PROMOTION

Directrice de promotion Emmanuelle Delachaux.
Assistante de promotion Hélène Chemin.

SERVICE ABONNEMENT

01 55 63 41 16

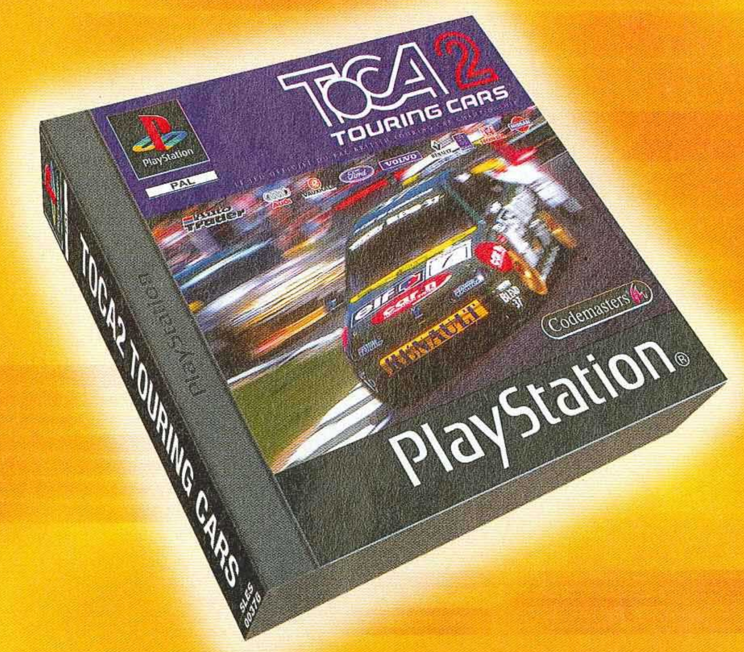
Photogravure Champa, Compo.
Imprimé par Brodard Graphique membre de E2G, la Galiote-Prenant.
Distribution Transport Presse.
«PlayStation» est une marque déposée et est la propriété de Sony Computer Entertainment Inc.
Illustration de la couverture Soul Reaver © Crystal Dynamics
Ce numéro comprend un CD-Rom gratuit déposé sur la couverture, qui ne peut être vendu séparément.
Télématique 3615 PSNEWS, rédaction/animation : Frédéric Garcia.
Centre serveur Nudge Interactive.

Tous les tarifs mentionnés dans ce magazine sont des prix indicatifs.

Remerciements A à Benoite Lavie, Cécile Borzakian, Fleur Breteau, Clément Wangerin et Stuart Tilley pour leur disponibilité et leur efficacité.

Pour contacter la rédaction redplay@club-internet.fr.





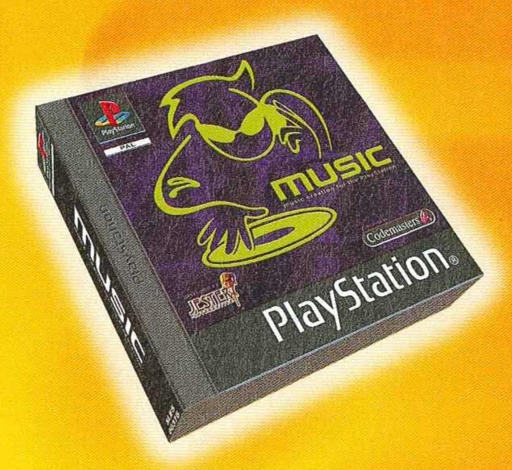






BESOIN DE SENSATIONS ?
CODEMASTERS A LES SOLUTIONS !













www.codemasters.com

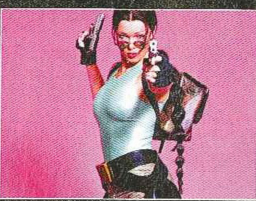


GÉNÉRIQUE

PLAYSTATION MAGAZINE N°27 JANVIER 199

16 CASTINGS

Lara Croft comme vous ne l'avez jamais vue sous les traits de Nell McAndrew. A vous aussi de tenter votre chance : devenez Lara Croft !




38 CASTINGS

Tomb Raider III loin d'être parfait. Vous vous en étiez rendu compte. PlayStation Mag passe en revue les plus beaux «bugs» du jeu.



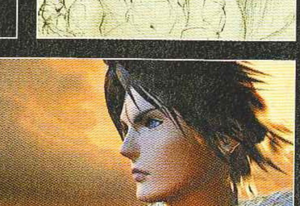

62 MAKING OF

Soul Reaver pourrait bien être l'un des jeux phares de ce début d'année. Bienvenue dans le monde des vampires.




68 PORTRAIT

En attendant Final Fantasy VIII, voici tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur cette saga best-seller sur PlayStation.




76 MAKING OF

Rollcage, à mi-chemin entre WipEout et Destruction Derby, pourrait être le prochain hit des studios Psygnosis.



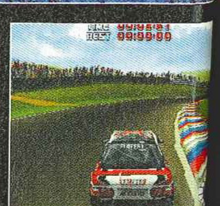
TRAVELLINGS

Akuji 94
Atlantis 96
Devil Dice 92
Tiger Woods 98
Wild Arms 86

112 VERSIONS LONGUES

Les premières astuces sur Tomb Raider III (pour en voir la fin !) et O.D.T, c'est ici. Jetez donc un oeil avant de partir au ski.



Gagnez

















de votre CHOIX !*




















*LES JEUX PROPOSÉS CI-CONTRE NE SONT QU'UNE PRÉSENTATION. VOUS POUVEZ CHOISIR N'IMPORTE QUEL AUTRE JEU DU MARCHÉ OFFICIEL FRANÇAIS !

SUR



CONCOURS VALABLE DU 1ER AU 31 JANVIER 1999. GAGNEZ DEUX JEUX PAR SEMAINE !

N

us

un

les

ez pas

ilégiés

ettront

coups,

niques

astuces

à venir.

A

ENNE

-BIÈRE
Tél. 01 64 87 90 33
Ccial Velizy 2

TIN - C. Ccial St-Quentin
lines - Tél. 01 30 43 25 23
C. Ccial Les Ulis 2

Ccial Evry 2

- C. Ccial Les 4 Temps
x - Tél. 01 47 73 53 23

DEZ-VOUS

les mercredis & samedis

démonstrateur Micromania !



En partenariat
avec FUN RADIO



Les nouveautés d'abord !



Micromania reprend vos anciens jeux PlayStation & Nintendo 64.

Voir conditions à la caisse.



La Mégacarte

Gratuite avec le 1er achat ! De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise sur des prix canons !*

93 MICROMANIA PARINOR - C. Ccial Parinor
Niveau 1 - 93006 Aulnay-sous-Bois - Tél. 01 48 65 35 39

93 MICROMANIA ROSNY 2 - C. Ccial Rosny 2
93110 Rosny-sou-Bois - Tél. 01 48 54 73 07

93 MICROMANIA LES ARCADES - C. Ccial Les Arcades
Niveau Bas - 93606 Noisy-le-Grand - Tél. 01 43 04 25 10

94 MICROMANIA IVRY GRAND CIEL
C. Ccial Carrefour Grand Ciel - 94200 Ivry/Seine - Tél. 01 45 15 12 06

94 MICROMANIA BELLE-ÉPINE - C. Ccial Belle-Épine
Niveau Bas - 94561 Thiais - Tél. 01 46 87 30 71

94 MICROMANIA CRÉTEIL - C. Ccial Créteil Soleil
Niveau Haut - Entrée Métro - 94016 Créteil - Tél. 01 43 77 24 11

95 MICROMANIA CERGY - C. Ccial Les 3 Fontaines
Niveau Bas - Face Go Sport - 95000 Cergy - Tél. 01 34 24 88 81

PROVINCE

06 MICROMANIA CAP 3000 - C. Ccial Cap 3000
Rez-de-Chaussée - 06700 St-Laurent-du-Var - Tél. 04 93 14 61 47

06 MICROMANIA NICE-ÉTOILE - C. Ccial Nice-Étoile
Niveau -1 - 06000 Nice - Tél. 04 93 62 01 14

13 MICROMANIA VITROLLES
C. Ccial Carrefour Vitrolles 13741 Vitrolles - Tél. 04 42 77 49 50

13 MICROMANIA AUBAGNE - C. Ccial Auchan Barnéoud
13400 Aubagne - Tél. 04 42 82 40 35

31 MICROMANIA TOULOUSE - Carrefour Portet-sur-Garonne
31127 Portet-sur-Garonne - Tél. 05 61 76 20 39

34 MICROMANIA MONTPELLIER - C. Ccial Le Polygone
Niveau Haut - 34000 Montpellier - Tél. 04 67 20 14 57

44 MICROMANIA NANTES - C. Ccial Beaulieu
44000 Nantes - Tél. 02 51 72 94 96

51 MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL
C. Ccial Cora-Cormontreuil - 51350 Cormontreuil - Tél. 03 26 86 52 76

59 MICROMANIA EURALILLE - C. Ccial Euralille
Rez-de-chaussée - 59777 Lille - Tél. 03 20 55 72 72

59 MICROMANIA LILLE V2 - C. Ccial Villeneuve d'Ascq
59650 Lille - Tél. 03 20 05 57 58

62 MICROMANIA NOYELLES-GODAULT
C. Ccial Auchan - 62950 Noyelles-Godault - Tél. 03 21 20 52 77

67 MICROMANIA STRASBOURG - C. Ccial Place des Halles
Niveau Haut Face entrée BHV - 67000 Strasbourg - Tél. 03 88 32 60 70

69 MICROMANIA ECULLY - Carrefour Grand-Ouest
69130 Ecully - Tél. 04 72 18 50 42

69 MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU
C. Ccial La-Part-Dieu - Niveau 1 - 69003 Lyon - Tél. 04 78 60 78 82

69 MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST
Galerie Auchan - 69800 Lyon Saint-Priest
Tél. 04 72 37 47 55

74 MICROMANIA ANNECY - C. Ccial Auchan-Epagny
74330 Epagny - Tél. 04 50 24 09 09

76 MICROMANIA ROUEN SAINT-SEVER
C. Ccial Saint-Sever - 76000 St-Sever - Tél. 02 32 18 55 44

83 MICROMANIA MAYOL - C. Ccial Mayol
83000 Toulon - Tél. 04 94 41 93 04

83 MICROMANIA GRAND-VAR
C. Ccial Grand-Var - 83160 La Valette-du-Var
Tél. 04 94 75 32 30

84 MICROMANIA AVIGNON
Espace Soleil - 84130 Le Pontet - Tél. 04 90 31 17 66

** Sauf sur les Consoles - Remise différée sous forme de Bon de Réduction de 50 F.*

Par François Tarrain

Entre deux attributs de choix, Nell donne clairement le ton. On touche des yeux !

Tel le fruit défendu, Nell «Lara» McAndrew se fait charmeuse autant que dangereuse. Comme son modèle.

Editi

Ap

23 a
des men
trempé..
pour fair
joueurs !
nue la no
contrat a
lon en sa
tique par
Maillon es
se en pla
Tomb Rai
des temps
voire plus
pléthore d
Raider pou
voix de pr
Nell sembl
choisie pou



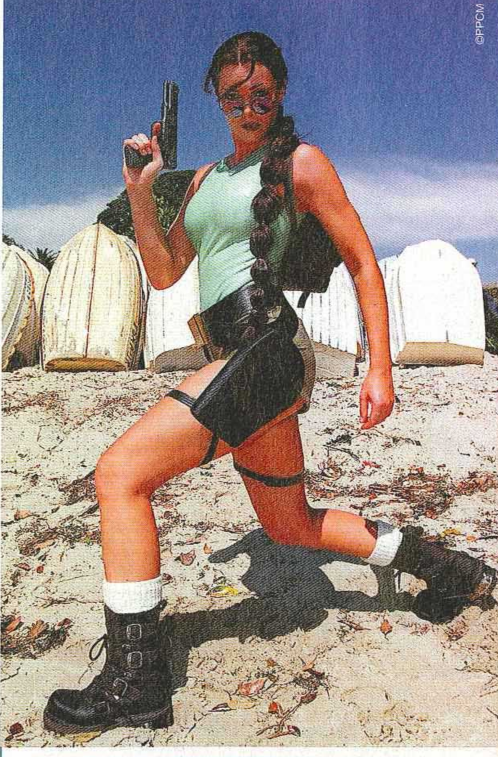
re deux
choix. Nell donne
le ton. On touche
s yeux !

NELL McANDREW

LARA CROFT EN CHAIR... ET EN CHAIR !

Editeur : Eidos - Disponible en rêve...

Après Rhona Mitra, l'ingérable Playmate à la voix de Castafiore, Eidos s'est offert les services d'une nouvelle bombe sexuelle, Nell McAndrew, pour incarner «dans la vraie vie» l'héroïne de Tomb Raider. Laraaahhh Lovely !


©PPCM

Sur une plage abandonnée, Nell joue à fond son rôle de Lara. Gestuelle, galbe, regard de braise... Le mimétisme est parfait !

23 ans, 1m82, brune aux yeux verts, Top Model, des mensurations de rêve et un caractère bien trempé... Elle s'appelle Nell McAndrew et a tout pour faire chavirer les coeurs, y compris celui des joueurs ! Car, depuis peu, la belle anglaise est devenue la nouvelle Lara Croft en chair et en os. Sous contrat avec Eidos, Nell parcourt le monde de salon en salon, de show en show, exhibant sa plastique parfaite sous son costume d'aventurière. Maillon essentiel dans toute l'armada marketing mise en place par l'éditeur pour promouvoir la saga Tomb Raider, elle se doit de personnifier l'héroïne des temps modernes, de la rendre plus humaine, voire plus charnelle ! Choisie sur casting parmi une pléthore d'autres mannequins, elle connaissait Tomb Raider pour y avoir (un peu) joué et surtout par voix de presse. Et depuis qu'elle a obtenu le «job», Nell semble sur un nuage. «Je suis fière d'avoir été choisie pour jouer son rôle (...). En tant que Lara,

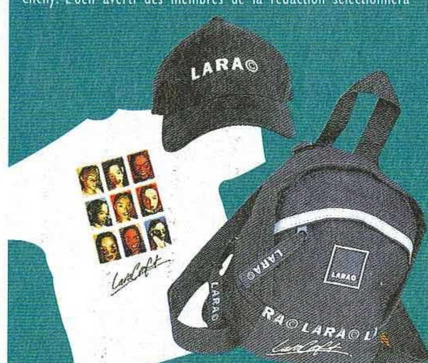


je me sens plus forte et plus en confiance. C'est un réel plaisir de rencontrer tous ses fans». Elle confesse même avoir certains points communs avec son modèle : «Je suis très indépendante et j'aime le sport. J'ai une carrure athlétique et une poitrine plutôt forte... mais pas autant que celle de Lara !» Bref, Nell semble être l'incarnation parfaite de l'héroïne virtuelle. Et même si, finalement, elle s'apparente plus à un «produit» marketing et publicitaire qu'à une réelle actrice, on l'inviterait sans hésiter à venir dîner chez soi... à la seule condition qu'elle laisse son Beretta à l'entrée !



Grand concours «Miss Lara Croft PlayStation Magazine 1999»

Mesdames, mesdemoiselles, envie de devenir, l'espace d'un cliché, l'héroïne de Tomb Raider ? Un rêve qui devient réalité grâce à ce concours ! Envoyez-nous, avant le 15 mars prochain, une photo de vous déguisée en Lara Croft à : Concours Lara Croft. PlayStation Magazine. 6 bis, rue Fournier 92588 Clichy. L'oeil averti des membres de la rédaction sélectionnera trois gagnantes : Miss Lara Croft Junior, Miss Lara Croft Senior, ainsi que la meilleure photo de Lara Croft mise en scène dans une action digne du jeu. Les trois heureuses élues se verront offrir une panoplie complète d'accessoires et vêtements piochés dans la gamme Lara ©. Résultat du concours dans le PlayStation Magazine daté d'avril (le numéro 30).





Par Edouard Duchamp

QUAKE 2

LE VOYAGE HORRIBLE ET VIOLENT D'UN SPACE MARINE

Editeur : Activision - Disponibilité : février 99

C'est incroyable à dire, mais l'un des jeux les plus populaires du PC arrive sur PlayStation avec une qualité de conversion qui s'annonce renversante.

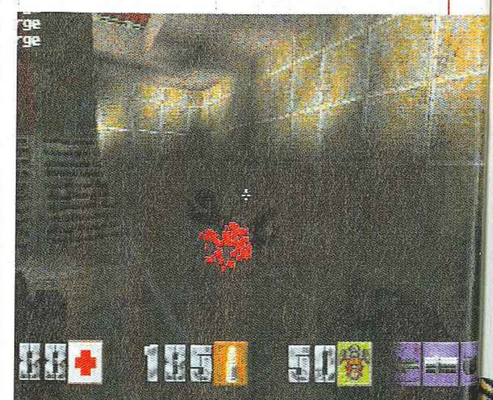


Rien de plus éclatant que le fusil à pompe à bout portant. Pas très psychologique, mais diablement efficace.

Quake 2, un jeu des plus connus et des plus appréciés du monde PC. Un jeu violent, qui dans la tradition de Doom vous place dans la peau d'un pauvre type seul qui doit traverser de grands niveaux remplis d'ennemis, et ce, en vue subjective. Le pauvre type, aujourd'hui, c'est un space marine, un de ces soldats qu'on envoie à l'abattoir à la manière de l'excellent Starship Troopers. Envoyé en mission avec tout un contingent d'autres soldats, le brave gars se retrouve à tenter de survivre sur une planète hostile remplie d'ennemis. Les ennemis, ce sont des aliens venus d'une autre dimension, qui capturent des humains pour les robotiser puis les envoyer combattre à leur place. Fraîchement débarqué sur cette planète hostile, notre pauvre bleu va devoir combattre ses collègues metallisés et customisés façon 205 de banlieue et surtout parvenir au coeur de la base ennemie pour tout faire sauter. Ce scénario, plutôt léger, n'est qu'un prétexte pour un jeu au concept culte qui consiste à traverser de grandes structures labyrinthiques remplies d'ennemis qu'on fait sauter avec des armes de plus en plus puissantes. 50 % recherche et 50 % massacre, voilà l'exacte définition de Quake 2.

LE PETIT POUCET TRASH

Quake 2 est un jeu où il faut se repérer, car si jamais vous faites l'erreur de foncer et de tuer tout le monde, vous allez, au bout d'un moment, vous retrouver dans une pièce vide. Certes, à vos pieds vous aurez des cadavres d'ennemis par dizaine, mais il vous faudra retourner en arrière pour activer un interrupteur qui ouvrira une porte derrière laquelle se trouvera une clé qui etc. Car sanglant et violent, Quake 2 n'en néglige pas moins tout un aspect aventure qui, tel un Tomb Raider, vous fera hurler parfois lorsque vous vous rendrez compte, qu'il faut



Bien entendu, chaque mort se fait dans le sang.



Ces agressifs personnages vous entendent approcher et tirent à vue.



Contre un ennemi proche de soi, mieux vaut utiliser le fusil.



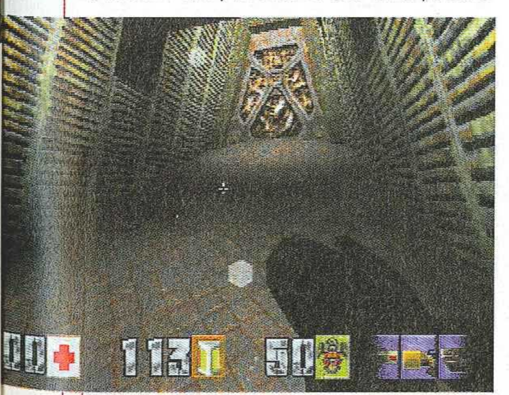
Certains ennemis sont colossaux. Tout pour faire peur.

Les niveaux sont très vastes et il est facile de s'y perdre.

repartir à l'autre bout du (gigantesque) niveau pour passer par une porte fermée jusqu'à présent. Un bon sens de l'orientation est donc nécessaire dans Quake 2, surtout en vue subjective car le joueur a la réelle sensation de se déplacer dans des espaces virtuels. Et c'est là aussi que réside la force de cette version PlayStation : la qualité de l'adaptation. Même si les niveaux ont dû être repensés en fonction des capacités de la machine, et les modes de contrôle complètement refaits, (sur PC le jeu se joue au clavier ET à la souris simultanément), le jeu garde la même bonne ambiance angoissante. Le développeur, Hammerhead, a donc tout mis en oeuvre pour que le joueur PlayStation puisse ressentir les mêmes plaisirs que le possesseurs de PC. Le jeu pourra ainsi se jouer au Dual Shock. Dixit l'équipe de développement Hammerhead : «Notre but était de faire un jeu PlayStation qui fonctionne comme un jeu PlayStation mais qui fasse aussi ressentir les mêmes choses que la version PC.»

DES OPTIONS POUR LE PEUPLE

Dans Quake 2, les armes sont légion. Les créateurs du soft ont bien compris qu'il est bien plus drôle de tuer ses ennemis avec plusieurs armes différentes, afin de tester toutes les réactions que peut provoquer la rencontre d'un corps explosif et d'un corps organique. Le joueur aura donc, comme dans la version PC, la possibilité de tenir en sa puissante main les diverses armes que voici : blaster shotgun, super shotgun, machine gun, chain gun, hyperblaster, rocket launcher, railgun, grenade launcher, et l'ultime BFG 5 000 qui balance une décharge d'énergie ultra large. Au niveau de la conception du jeu, Hammerhead va fournir quelques spécificités à la version PlayStation par rapport à la version PC. Ainsi, le jeu pourra se jouer à deux simultanément sur le même écran, et ce, dans des niveaux inédits créés spécialement. On parle aussi d'un mode à quatre joueurs en link, mais ce n'est pas encore définitif. De ce que nous en avons vu pour l'instant, le jeu semble très fluide. Tournant à 30 images par seconde, il privilégie la fluidité de l'animation sur la complexité des textures affichées à l'écran. Un jeu qu'il fera bon jouer dans le noir, assurément.



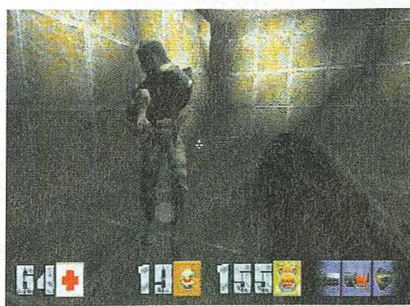
De gros efforts ont été faits sur les effets de lumière et de portages d'ombres.





L'hyper blaster est une sorte de grosse mitrailleuse au laser.





Hammerhead, des requins marteaux

Racheté en 1997 par Activision, le studio Headgames s'est spécialisé dans les add-on (suppléments) pour Quake et Quake 2 version PC. Il semblait donc normal que l'adaptation du jeu leur soit confiée afin d'obtenir un résultat très proche de l'original. Rebaptisé Hammerhead, ce «studio dans le studio» vous permet de consulter son catalogue sur www.headgames.com, ou pour les fans, vous pouvez toujours télécharger les pubs TV de Tenchu aux Etats-Unis sur www.activision.com/games

Par Jean Santoni

CONCOURS TEKKEN 3

LA FINALE FRANÇAISE

Editeur : Sony - Finale du 11 septembre 98

La finale des championnats de France de Tekken 3 aura eu lieu en décembre dernier à Marseille. Qu'elles sont les techniques des champions ?

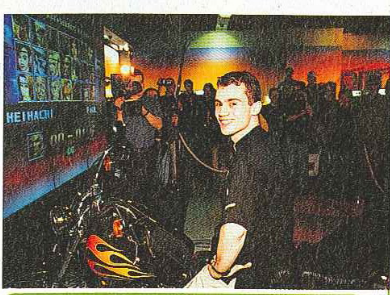
Souvenez-vous, le 11 septembre dernier, PlayStation organisait un grand tournoi, pour fêter la sortie officielle de l'un des produits les plus attendus de l'année 98 : Tekken 3. Pour pouvoir participer à ce concours, il fallait, bien entendu, acheter le jeu en version PAL, remporter le plus de victoires possible en mode survival avec le personnage de son choix, sauvegarder son score et envoyer sa carte mémoire à Sony, avant la date fatidique du 31 octobre. Comme pour le concours Gran Turismo, Sony a fait la sélection des 16 meilleurs qui se sont affrontés le 12 décembre au Centre Namco à Marseille, dans une ambiance survoltée.



CE MEC EST UN MUTANT !

Sur ces 16 finalistes âgés de 14 à 25 ans (15 mecs et une fille. Coucou Véronique !), il ne pouvait en rester qu'un. Une fois encore, il s'agit de Pierre, le fameux vainqueur des concours Porsche Challenge et Gran Turismo qui devient, avec cette nouvelle victoire, Champion de France de Tekken 3... mais aussi propriétaire d'une magnifique Harley Davidson 1 340 Softail Custom d'une valeur de 120 000 frs ! C'est d'ailleurs non sans une certaine préciosité qu'il s'est empressé d'enfourcher sa nouvelle monture devant les caméras de Game One et les objectifs des photographes. Une vraie petite star ! En deuxième position, on retrouve Emilien qui avait gagné le concours Tekken 2. Véronique, quant à elle, n'a pas eu beaucoup de chance et s'est faite éliminée dès le premier tour, bien qu'elle ait fait preuve d'audace en choisissant Gon comme combattant. Pour Pierre, l'aventure continue puisqu'en remportant ce tournoi français il s'est également qualifié pour la grande finale européenne qui aura lieu à Londres le 27 janvier. Là, il devra se mesurer aux champions de chaque pays d'Europe. Le vainqueur de cette finale gagnera une borne d'arcade Tekken 3, un «prize-money» de 5 000 dollars et ira affronter le meilleur Japonais et le meilleur Américain, courant du mois d'avril ! Dans le milieu, les pronostics vont bon train. Chez les Européens, l'Espagnol part favori, le Japonais a priori n'est pas une super bête, l'Américain en revanche a une réputation de killer. Il aurait d'ailleurs déjà battu le Japonais en match «amical». Affaire à suivre....

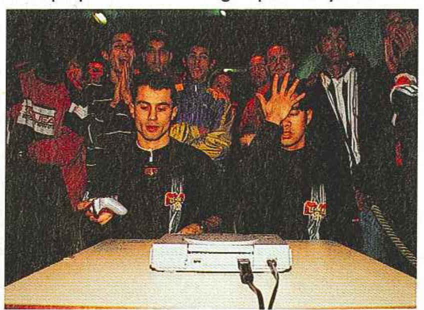


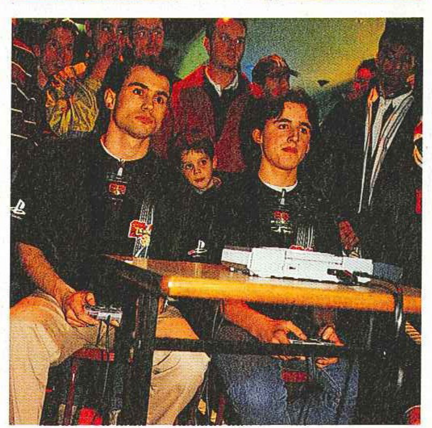



Je ne reconnais plus personne en Harley Davidson !



Pierre vs Emilien. Paul vs Heiachi... Paul wins ! Une finale éprouvante pour le vainqueur du concours Tekken 2.





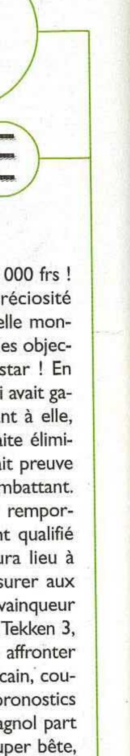


Véronique, la seule fille de cette finale française. De l'avis de tous, ça manquait un peu de nanas !

Des précisions sur le tournoi

Pour la petite histoire, sachez que les 16 finalistes ont demandé, quelques heures avant le début du tournoi, que les combats se déroulent en 3 rounds gagnants plutôt qu'en 2. Globalement, le niveau était assez élevé. Chaque round durait en moyenne 15 secondes, les participants connaissaient sur le bout des doigts la totalité des combattants, et ça jouait très technique, même si la plupart des finalistes ont préféré aller à l'essentiel, en privilégiant les coups puissants et le travail au sol. Peu de combos en définitive mais des contres, des sur-contres et quelques «juggles» (repêchage de l'adversaire en l'air) particulièrement impressionnants. Enfin, en ce qui concerne le choix des personnages, c'est Paul Phoenix qui a remporté le plus de succès.

Photos Patrick Sordoillet



DOCK GAMES

Jeux Vidéo Neufs et Occasions

DOCK GAMES S'ENGAGE

- A VOUS RACHETER CASH* VOS JEUX ET VOS CONSOLES. Nos tarifs sont clairement définis par notre argus du jeu vidéo.
- A VOUS DONNER DES PRIVILÈGES AVEC LA CARTE DOC-KID.
- A VOUS PROPOSER EN PERMANENCE UN CHOIX DE JEUX D'OCCASION COMME NULLE PART AILLEURS. Chaque magasin présente environ 3000 jeux d'occasion.
- A VOUS OFFRIR LES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS À UN PRIX DOCK GAMES. Dock Games traite en direct avec toutes les grandes marques.

DOCK GAMES Jeux Vidéo Neufs et Occasions — La Carte DOCK-KID

DEMANDEZ LA AVEC VOTRE PROCHAIN ACHAT**

DUAL PACK

CONSOLE PLAYSTATION + 1 MANETTE ANALOGIQUE VIBRANTE **790F**

DUAL SHOCK™



CRASH BANDICOOT 3 — HIT

Après avoir échoué deux fois dans son projet de destruction du monde, le docteur Néo Cortex pense qu'il n'existe désormais qu'une seule solution : LE VOYAGE A TRAVERS LE TEMPS ! PSX

ODDWORLD L'EXODE D'ABE — HIT

Abe est de retour pour sauver ses compagnons dans un des jeux de plateforme les plus réussis sur Playstation PSX

TOCA 2 TOURING CARS — PlayStation

Reprenant le moteur graphique de Colin Mac Rae, cette simulation permet aussi de prendre le volant des formules Ford PSX



3000 PORTE MONNAIE OFFERTS POUR L'ACHAT D'UN JEU

La nouvelle gamme EA SPORT est enfin arrivée. Toujours plus de réalisme, toujours plus de jouabilité. Les dernières actualités sont prises en compte. Préparez votre physique, vous devrez être au top de votre forme. PSX

3615 CODE AAAGAMES(2) (2)MSE, 2,23f/mn

TRUCS ET ASTUCES SUR 3615 CODE AAAGAMES(2)

(2)MSE, 2,23f/mn

FRANCE

ABBEVILLE		Tél : 03.22.24.90.80
AIX en PROVENCE		Tél : 04.42.93.60.10
ALBI		Tél : 05.63.49.94.40
AMIENS CENTER		Tél : 03.22.92.28.85
ANGERS CENTER		Tél : 02.41.87.59.14
ANGLET CENTER		Tél : 05.59.03.72.03
ANGOULEME CENTER	NOUVEAU	Tél : 05.45.94.43.15
ANNECY		Tél : 04.50.51.44.98
ANNEMASSE		Tél : 04.50.87.16.75
ARLES	NOUVEAU	Tél : 04.90.96.84.81
ARRAS		Tél : 03.21.23.45.25
AUBERVILLIERS		Tél : 01.43.52.70.23
AUTUN	NOUVEAU	Tél : 03.85.52.85.53
AUXERRE		Tél : 03.86.52.22.21
AVIGNON		Tél : 04.90.82.22.61
BARENTIN CENTER	NOUVEAU	Tél : 02.35.91.98.88
BESANÇON		Tél : 03.81.81.67.09
BEZIERS		Tél : 04.67.28.03.91
BLOIS		Tél : 02.54.78.97.38
BORDEAUX CENTER		Tél : 05.56.31.25.29
BOULOGNE sur MER CENTER		Tél : 03.21.30.20.95
BOURG-EN-BRESSE		Tél : 04.74.22.71.74
BREST CENTER		Tél : 02.98.46.11.46
BRIGNOLES		Tél : 04.94.72.05.45
BRIVE		Tél : 05.55.17.92.30
CALAIS CENTER	NOUVEAU	Tél : 03.21.19.49.59
CAMBRAI CENTER		Tél : 03.27.78.77.42
CHALON S/SAONE		Tél : 03.85.42.98.58
CHAMBERY		Tél : 04.79.60.03.81
CHARLEVILLE-MEZIERES		Tél : 03.24.57.43.19
CHATELLERAULT		Tél : 05.49.21.80.76
CHOLET		Tél : 02.41.46.06.01
CLERMONT-FERRAND		Tél : 04.73.28.93.37
COGNAC CENTER		Tél : 05.45.35.07.45
CREIL CENTER		Tél : 03.44.25.56.64
DIEPPE		Tél : 02.35.84.63.90
DIJON		Tél : 03.80.58.95.94
DUNKERQUE CENTER		Tél : 03.28.66.73.73
FECAMP		Tél : 02.35.29.90.00
FONTAINEBLEAU		Tél : 01.60.72.80.56
FREJUS		Tél : 04.94.53.64.18
GRENOBLE		Tél : 04.76.47.14.25
HAGUENAU		Tél : 03.88.73.53.59
LA ROCHELLE		Tél : 05.46.41.29.01
LA ROCHE/YON CENTER	NOUVEAU	Tél : 02.51.47.39.52
LA VARENNE St HILAIRE		Tél : 01.41.81.03.17
LE HAVRE CENTER		Tél : 02.35.19.36.46
LE PUY en VELAY		Tél : 04.71.09.37.17
LENS CENTER		Tél : 03.21.28.45.45
LES LILAS		Tél : 01.43.63.05.37
LILLE		Tél : 03.20.51.44.75
LIMOGES CENTER	NOUVEAU	Tél : 05.55.12.16.12
LORIENT CENTER	NOUVEAU	Tél : 02.97.21.69.73
LYON		Tél : 04.78.60.33.60
MACON		Tél : 03.85.40.91.74
MARSEILLE		Tél : 04.91.78.96.75
MEAUX		Tél : 01.60.25.11.56
MELUN		Tél : 01.64.37.41.98
MONT de MARSAN CENTER		Tél : 05.58.06.39.51
MONTARGIS	NOUVEAU	Tél : 02.38.98.00.67
MONTBELIARD	NOUVEAU	Tél : 03.81.91.00.52
MONTELIMAR		Tél : 04.75.01.75.82
MORLAIX		Tél : 02.98.88.41.90
MOULINS		Tél : 04.70.34.09.95
NEVERS CENTER	NOUVEAU	Tél : 03.86.61.23.32
NÎMES		Tél : 04.66.21.81.33
NIORT		Tél : 05.49.77.05.13
ORLEANS		Tél : 02.38.77.98.30
PAU CENTER		Tél : 05.59.72.91.32
QUIMPER CENTER		Tél : 02.98.64.29.15
REIMS		Tél : 03.26.77.96.76
RENNES		Tél : 02.99.31.11.26
RODEZ		Tél : 05.65.68.94.58
SALLANCHES CENTER		Tél : 04.50.58.49.11
SAINTES CENTER	NOUVEAU	Tél : 05.46.70.35.89
SALON DE PROVENCE		Tél : 04.90.56.61.21
SARREGUEMINES		Tél : 03.87.02.96.00
ST NAZAIRE		Tél : 02.40.22.60.15
ST QUENTIN CENTER	NOUVEAU	Tél : 03.24.57.43.19
STRASBOURG CENTER		Tél : 03.88.22.54.81
TARBES		Tél : 05.62.44.92.92
TARNOS		Tél : 05.59.64.18.66
THIONVILLE		Tél : 03.82.53.51.11
THONON les BAINS		Tél : 04.50.71.69.02
TROYES		Tél : 03.25.73.11.28
VALENCE		Tél : 04.75.56.72.90
VALENCIENNES CENTER		Tél : 03.27.47.30.60
VANNES CENTER	NOUVEAU	Tél : 02.97.42.60.60

CORNERS

CHATEAU-GONTIER CLIP-CLAP	Tél : 02.43.70.37.45
VOIRON PAT' VIDEO	Tél : 04.76.65.96.27

EUROPE

BRUXELLES CENTER	NOUVEAU	Tél : (2) 514 67 37

SUISSE

FRIBOURG	Tél : 026.322.82.52
GENEVE - CHARMILLES	Tél : 022.940.03.40
GENEVE - PLAINPALAIS	Tél : 022.800.30.50
GENEVE - EAUX-VIVES	Tél : 022.700.83.83
GENEVE - MEYRIN	Tél : 022.980.07.80
LAUSANNE	Tél : 021.329.04.14
MORGES	Tél : 021.801.77.88
SIGNY	Tél : 022.363.03.09
SION	Tél : 027.323.83.55
YVERDON LES BAINS	Tél : 024.426.58.00

NOUS RECHERCHONS DES PARTENAIRES POUR L'OUVERTURE DE MAGASINS EN SUISSE CONTACT Raymond IGLESIAS 079.212.08.80

DOM TOM

FORT de France	Tél : 05.96.63.12.13
POINTE à PITRE	Tél : 05.90.93.20.69
St DENIS de la REUNION	Tél : 02.62.41.98.24

* Selon le stock des magasins, l'état la vétusté, la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement - ** La carte DOC-KID vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES. Offre valable dans la limite des stocks disponibles - Photos non contractuelles - Certains prix peuvent varier selon les magasins, en particulier pour la Corse et l'Outre mer
DOCK GAMES ET DOCK-KID SONT DES MARQUES déposées - (1) Promotions et conditions valables dans les magasins participants aux opérations et dans la limite des stocks disponibles.

IFANE COMPO 04 72 72 06 11

Photos Patrick Sordoillet

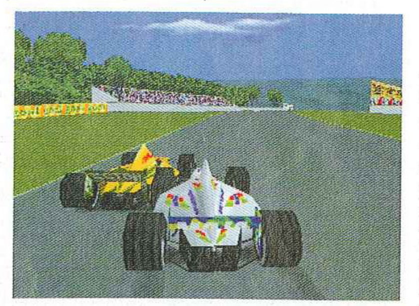
Par Jean Santoni

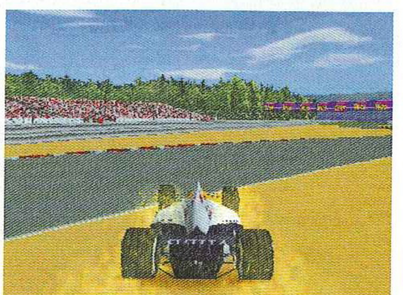
MONACO GRAND PRIX RACING SIMULATION 2

Editeur : Ubi Soft - Disponibilité : mars 99

LA RÉVOLUTION ?

Après le très décevant Formula One 98, les possesseurs de PlayStation ne savaient plus à quel saint se vouer en terme de F1. Monaco GP 2 inversera-t-il la tendance ?

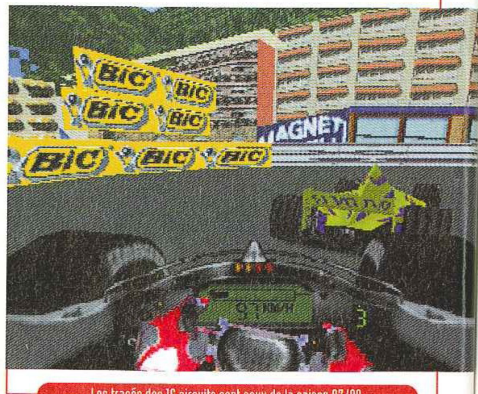




On ne peut pas dire que les amoureux de Formule 1 aient été gâtés cette année. Il suffit de rejouer, ne serait-ce que 5 petites minutes, à Formula One 98 pour s'en convaincre. Et, si des titres comme Gran Turismo ou Colin McRae Rally ont su satisfaire les amateurs de sports mécaniques, ceux pour qui la F1 est une religion ont toujours appartenu à cette catégorie de joueurs que nous surnommerons les éternels insatisfaits. En effet, les deux premiers Formula One n'ont jamais véritablement fait l'unanimité auprès de ces puristes de la course automobile virtuelle et, malgré ses qualités, la série fétiche de Psygnosis a toujours été sujette à polémiques.

ET LA LUMIÈRE FUT...

Alleluia mes frères d'infortune ! Il se pourrait bien que, d'ici 3 petits mois, si Dieu est avec nous, nous ayons notre GT de la F1 ! Ce miracle nous viendrait du monde du PC. Ceux qui suivent un peu l'actualité ludique de ces étranges machines qui «tombent en marche» se souviennent très certainement de Monaco Grand Prix Racing Simulation 2, la suite de F1 Racing Simulation. Rappelons au passage que ce dernier était tellement en avance sur son temps que, pendant longtemps, aucun concurrent n'est parvenu à proposer une simulation d'une qualité ne serait-ce qu'équivalente. Voilà, cette petite info qui ne mange pas de pain devrait vous permettre de briller dans les salons mondains. Enfin, tout ça pour dire qu'Ubi Soft est actuellement en train de peaufiner la version PlayStation, avec la ferme intention de réitérer son exploit, en révolutionnant, cette fois, la course de F1 sur 32 bits.



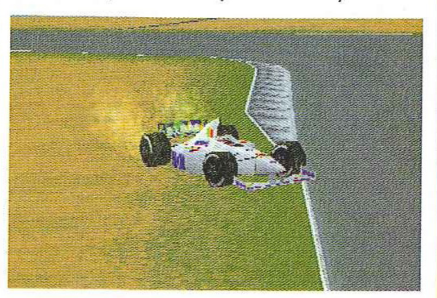
Les tracés des 16 circuits sont ceux de la saison 97/98.

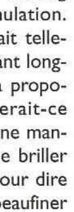


Pour le moment, Monaco GP 2 n'en est qu'à 60 % de son développement, ce qui laisse espérer un aspect graphique un peu plus sexy.

TRUST NO ONE ?

Bon ne rêvons pas, d'un point de vue esthétique, il ne faut pas s'attendre à ce que cette version soit équivalente au jeu PC. La PlayStation a





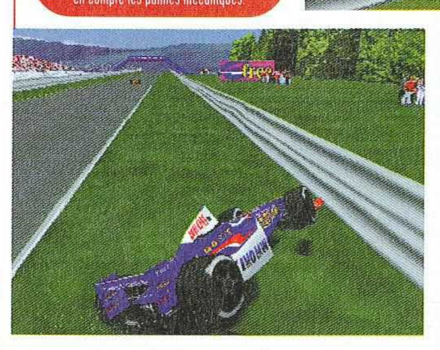




encore des ressources, certes, mais de là à combler le gouffre technologique qui la sépare d'un Pentium II gonflé à bloc... Les développeurs d'Ubi Soft, parfaitement conscients de cette différence de puissance, ont choisi de donner la priorité à l'aspect simulation, en veillant à ce que les joueurs retrouvent tout le caractère professionnel du pilotage. Evidemment, comme tout le monde n'a pas forcément la dextérité d'un Schumacher ou d'un Hakkinen, il sera possible d'opter pour une conduite un peu plus arcade et de jongler avec tout un tas d'assistances au pilotage, histoire de se faciliter la vie. D'après les programmeurs, le soft reproduit fidèlement le comportement aérodynamique des F1, l'I.A. des pilotes a fait l'objet d'une attention toute particulière et les circuits ont été reproduits au cailloux près ! Nous, on ne demande qu'à les croire, mais, au moment où nous écrivons ces lignes, aucune version jouable n'a été présentée à la presse !

22 écuries, 22 pilotes mais pas de licence officielle. Une option spéciale devrait permettre de contourner ce problème...

Lors des collisions, les F1 décollent. Le jeu prendra également en compte les pannes mécaniques.



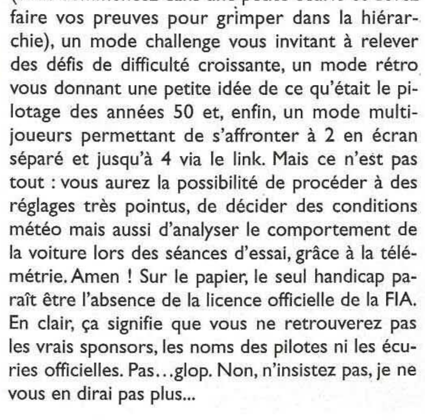




PLUS COMPLET, TU MEURS...

Monaco GP 2 proposera un mode carrière (vous commencez dans une petite écurie et devez faire vos preuves pour grimper dans la hiérarchie), un mode challenge vous invitant à relever des défis de difficulté croissante, un mode rétro vous donnant une petite idée de ce qu'était le pilotage des années 50 et, enfin, un mode multijoueurs permettant de s'affronter à 2 en écran séparé et jusqu'à 4 via le link. Mais ce n'est pas tout : vous aurez la possibilité de procéder à des réglages très pointus, de décider des conditions météo mais aussi d'analyser le comportement de la voiture lors des séances d'essai, grâce à la télémétrie. Amen ! Sur le papier, le seul handicap paraît être l'absence de la licence officielle de la FIA. En clair, ça signifie que vous ne retrouverez pas les vrais sponsors, les noms des pilotes ni les écuries officielles. Pas…glop. Non, n'insistez pas, je ne vous en dirai pas plus...





Sur tous les fronts

Fondé en 1986 par 5 frères (Michel, Claude, Yves, Gérard et Christian Guillemot), Ubi Soft devient rapidement un acteur majeur de l'industrie du jeu vidéo, en exerçant, à la fois, un rôle de distribution et d'édition. Consciente que son activité ne peut se limiter au seul marché français, la société s'internationnalise et ouvre, en 89 et 90, des filiales en Grande Bretagne, aux U.S.A. et en Allemagne. Le marché 16 bits (Super Nintendo et Megadrive) est alors en pleine expansion. En 95, Ubi Soft s'agrandit encore en créant des studios de développement internes. Rayman voit le jour sur Jaguar (Atari) puis est adapté sur Saturn et PlayStation. Aujourd'hui, la société est présente dans pas moins de 15 pays et fait partie des 20 premiers éditeurs mondiaux. PC, consoles, Ubi Soft ne néglige aucun support.

Par Julien Chièze

RETRO FORCE

UN SHOOT MANGA POUR LES PLUS JEUNES

Editeur : Psygnosis- Disponibilité : mars 99

A côté de l'étonnant Rollcage (voir notre Making Of), Psygnosis s'essaie à un genre qui ne suscite pas une grande vague d'enthousiasme en Europe : le jeu de tirs.


Certains ennemis possèdent des attaques spéciales impressionnantes.

L'artefact aux pouvoirs mystiques, véritable pilier de votre civilisation est menacé par l'invasion d'extra-terrestres aussi pacifiques que Clinton et son armada de B52. Pilote d'élite de l'unité d'intervention et de combat Retro Force, vous constituez l'unique rempart face à l'ennemi ! Faites vrombir les turbines de votre vaisseau et lancez-vous. Retro Force, nouveau jeu de tirs de Psygnosis, risque d'en surprendre plus d'un. Prenant le contre pied des shoots purs et durs, il s'adresse en premier lieu à un public jeune. Rien d'étonnant alors de naviguer à travers 15 niveaux baignants dans un univers graphique bariolé. Que l'ensemble du design des quatre héros, des ennemis ou bien des décors surfent habilement sur la mouvance manga, l'est déjà un peu plus. Attendez-vous à rencontrer d'étranges chats hilares ainsi que des jeunes filles aux yeux immenses. En outre, afin de le rendre plus accessible, Retro Force propose un niveau de difficulté peu élevé. Soyons clairs, les accros de R-Types et de Raystorm auront bien du mal à trouver le challenge à leur hauteur.





UN PARI RISQUÉ

Toutefois restons prudents. Ne faisons pas l'amalgame entre jeu de tirs pour les plus jeunes et jeu bâclé dépourvu d'intérêt. Rien à voir avec l'arnaque qu'est Hugo (cf Court Métrage) ! En l'occurrence Retro Force s'illustre grâce à sa convivialité permettant de jouer jusqu'à quatre (deux joueurs en simultané seulement), sa palette de modes de jeu étendue, ainsi que sa possibilité d'exécuter des mouvements en profondeur vous obligeant à rester perpétuellement sur le qui-vive. Malheureusement pour le moment, la variété des armes ainsi que les effets impressionnants de certaines d'entre elles, n'arrivent pas à dissiper le manque de dynamisme lors des combats. Honorablement réalisé mais peu passionnant, Retro Force se présente pour l'instant comme un petit jeu sans prétentions. Arrivera-t-il alors à trouver son public à une époque où même les meilleurs jeux de tirs ne parviennent plus à faire vibrer les foules ? Opter pour une cible jeune avec tout ce que cela sous-entend rend le pari encore plus audacieux !


Les effets spéciaux peuvent prendre tout l'écran.







Le déclin de jeux de tirs

Après avoir fait les beaux jours des salles d'arcade, les jeux de tirs semblent ne plus susciter l'engouement du public. Des titres comme Space Invaders, R-Type ou Darius avec leurs graphismes simplistes et leur difficulté parfois aberrante, ont été complètement éclipsés par l'arrivée des jeux de combats, de courses ou d'aventure techniquement plus aboutis ! Sur PlayStation, cette tendance s'est accentuée et les jeux de tirs ont périclité. Parier sur ce genre à l'heure actuelle paraît donc risqué !

n simultané
endue, ainsi
ements en
ètuellement
moment, la
essionnants
dissiper le
Honorable-
o Force se
eu sans pré-
public à une
tirs ne par-
Opter pour
ous-entend

e, les jeux de
blic. Des titres
rs graphismes
été complète-
de courses ou
yStation, cette
éricilité. Parier
!

ESPACE 3 games

Le spécialiste de la Playstation

PLAYSTATION + DUAL SHOCK
+ 100 F de bon d'achat*
790 F

PLAYSTATION

→ Volant + Pédalier + Montre **399 F**
→ Psychopad **299 F**
→ Pistolet **199 F**

* 2 bons de 50 F à valoir sur achat de plus de 500 F

JEUX	
FINAL FANTASY VII	149,00
JEUX	
BUSHIDO BLADE 2	**299,00**
FRONT MISSION 2	399,00
GRAN TOURISMO	149,00
KING OF FIGHTER 97	299,00
METAL GEAR SOLID	399,00
OVER BLOOD 2	449,00
RESIDENT EVIL 2	149,00
RIDGE RACER 4	**399,00**
STAR OCEAN 2	449,00
TAIL CONCERTO	149,00
TEKKEN 3	**299,00**
JEUX EUROPEENS	
ACTUA SOCCER CLUB EDITION + PAD PROGRAMMABLE + CARTE MEMOIRE	169,00
ALERTE ROUGE	299,00
ALUNDRA	349,00
APOCALYPSE	369,00
ATLANTIS	349,00
ASTEROID	299,00
AZUR DREAMS	349,00
BATMAN ET ROBIN + CASSETTE VIDEO	299,00
BATTLESHIP	299,00
BREATH OF FIRE 3	349,00
BUGGY	299,00
BUSHIDO BLADE	349,00
BUST A GROOVE	349,00
BUST A MOVE 3	199,00
C3 RACING	349,00
CAESAR 2	299,00
CC : MISSION TESLA	299,00
CENTIPEDE 2000	349,00
COLLIN MC CRAE RALLY	369,00
COLONY WARS : VEGENCE	349,00
CONSTRUCTOR + CARTE MEMOIRE	349,00
COOLBOARDER 3	349,00
CRASH BANDICOOT 3	**349,00**
DEAD OR ALIVE	349,00
DRAGON BALL FINAL BOUT + CARTE + MANETTE	299,00
DUKE : TIME TO KILL	369,00
EGYPTE	349,00
FIFA 98	199,00
FIFA 99	369,00
FIFA COUPE DU MONDE	249,00
FINAL FANTASY 7	369,00
FORMULA ONE 98	359,00
GHOST IN THE SHELL	349,00
GRAN TOURISMO	299,00
GUY ROUX MANAGER	369,00
HEART OF THE DARKNESS	349,00
HUGO	349,00
ISS PRO 98	369,00
J. MADDEN 99	369,00
JEREMY MC GRATH SUPER CROSS	249,00
KKND 2	329,00
KENSEI SACRED FIRST	349,00
KNOCK OUT RINGS	**369,00**
L'INVASION VIENT DE L'ESPACE	349,00
LE 5È ELEMENT	349,00
LIBERO GRANDE	**349,00**
LUCKY LUCKE	349,00
LIVE WIRE	349,00
MEDIEVIL	349,00
MEGAMAN X4	**299,00**
MISTER DOMINO	299,00
MONOPOLY + MONOPOLY DE VOYAGE	329,00
MORTAL KOMBAT 4	299,00
MORTAL KOMBAT MYTHOLOGY	199,00
MOTO RACER 2	369,00
MUSIC	**299,00**
NAGANO	199,00
NASCAR 99	349,00
NBA 99	369,00
NHL 99	369,00
NINJA	369,00
ODD WORLD + PAD	199,00
ODD WORLD L'EXODE D'ABBE	**369,00**
ODT	369,00
POCKET FIGHTER	299,00
PREMIER MANAGER 98	349,00
PRO PINBALL BIG RACE	**299,00**
PAINT BLANK +GUN	**549,00**
RAT ATTACK	369,00
RESIDENT EVIL 2	369,00
RISK + SOURIS	329,00
RIVAL SCHOOL	349,00
RIVEN	299,00
ROAD RASH 3D	199,00
ROGUE TRIP	349,00
SCARS	369,00
SMALL SOLDIER	369,00
SNOW RACERS 98	299,00
SPYRO	349,00
STREAK	369,00
STREET FIGHTER COLLECTION	**329,00**
SUPER PANG COLLECTION	299,00
TAIL CONCERTO	299,00
TENCHU	369,00
TEKKEN 3	**399,00**
TIGER WOOD 99	**369,00**
TOCA TOURING CAR 2	369,00
TOKYO HIGHWAY BATTLE + MANETTE + MEMORY CARD	199,00
TOMB RAIDER 3	**359,00**
TOMB RAIDER 2 + CARTE MEMOIRE	249,00
V2000	329,00
VERSAILLES	299,00
VICTORY BOXING 2	349,00
V BALL BEACH VOLLEY	329,00
WILD 9	349,00
WILD ARMS	299,00
WWF WARZONE	329,00
XENOCRACY	349,00
X MEN VS STREET FIGHTER	**349,00**
YANNICK NOAH TENNIS	369,00

• VOLANT ACT LABS avec cart. PSX	790,00
• 2 MANETTES SANS FILS	299,00
• PACK DE VIBRATION	99,00
• SOURIS	149,00
• ACTION REPLAY (VF)	349,00
• CABLE DE LIAISON	99,00
• MANETTE	69,00
• MANETTE ASCII	99,00
• RALLONGE MANETTE	69,00
• MEMORY CARD	69,00
• MEMORY CARD 120 BLOCS	169,00
• PRISE PERITEL RGB	99,00
• ADAPTATEUR MULTI JOUEUR	199,00
• GAME BOOSTER	399,00
• MANETTE DUAL SHOCK	199,00

PROMO PSX

JEUX NEUFS	
DRAGON BALL Z GT	149,00
JEUX NEUFS EUROPEENS	
ALIEN TRILOGY	149,00
BATTLE SPORT	99,00
BLOODY ROAD	169,00
BUST A MOVE 2	149,00
CASTLE VANIA	169,00
COLONY WARS	149,00
COMMAND AND CONQUER	169,00
COURIER CRISIS	129,00
CRASH BANDICOT	149,00
CROC	169,00
DEAD TRAP DUNGEON	169,00
DESCENT 2	149,00
DESTRUCTION DERBY 2	169,00
DIABLO	169,00
DIE HARD TRILOGY	169,00
DISCWORLD 2	149,00
DISRUPTOR	129,00
DOOM	169,00
DUKE NUKEN 3D	149,00
EXPLOSIVE RACING	149,00
FADE TO BLACK	169,00
FANTASTIC FOUR	149,00
FORMULA ONE 97	169,00
FORSAKEN	169,00
G POLICE	149,00
GEX 3D	149,00
GRID RUN	99,00
GTA	169,00
HERCULE	149,00
HI OCTANE	99,00
INDEPENDANCE DAY	169,00
IRON AND BLOOD	89,00
ISS PRO	169,00
J. MADDEN 98	149,00
JONAH LOMU RUGBY	199,00
JURASSIC PARK 2	149,00
KILLING ZONE	99,00
LBA	199,00
MAGIC CARPET	99,00
MARVEL SUPER HEROES	149,00
MAGIC THE GATHERING	99,00
MDK	99,00
MICKEY	149,00
MICROMACHINE 3V	169,00
MORTAL KOMBAT TRILOGY + CARTE MEMOIRE	199,00
NASCAR 98	149,00
NBA IN THE ZONE 2	129,00
NBA JAM EXTREME	99,00
NBA LIVE 98	149,00
NEED FOR SPEED 2	169,00
NFL QUATERBACK 97	99,00
NUCLEAR STRIKE	149,00
ONE	149,00
OVERBOARD	149,00
PANDEMONIUM 2	149,00
PORSHE CHALLENGE	149,00
PRO FOOT CONTEST 98	169,00
PROJECT X2	129,00
RASCAL	149,00
RAYMAN	169,00
RESIDENT EVIL	169,00
RESIDENT EVIL DIRECTOR CUP	169,00
RETURN FIRE	99,00
REVOLUTION X	99,00
RIDGE RACER REVOLUTION	149,00
ROCK N ROLL RAGING 2	99,00
SLAM AND JAM 96	69,00
SOUL BLADE	149,00
STREET FIGHTER EX PLUS + MANETTE	169,00
SUPER FOOTBALL CHAMP	99,00
SYNDICATE WARS	199,00
TEKKEN 2	149,00
TIME CRISIS	149,00
TOBAL 1	149,00
TOCA TOURING CAR	169,00
TOMB RAIDER	169,00
TRACK N FIELD	169,00
TUNEL B1	169,00
V RALLY	169,00
VANDAL HEART	149,00
VIRTUA OPEN TENNIS	99,00
X MEN	149,00

PROVINCE

LILLE
2, rue Faidherbe
Tél. 03 20 55 67 43
Lundi au Samedi :10h-19h

44, rue de Béthune
Tél. 03 20 57 84 82
Lundi : 13h-19h
Mardi au Jeudi :10h30-19h30
Vendredi au Samedi : 10h30-20h

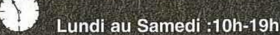
DOUAI
39, rue Saint Jacques
Tél. 03 27 97 07 71
Lundi au Samedi :9h30-12h/14h-19h

VANNES
30, rue Thiers
Tél. 02 97 42 66 91
Lundi au Vendredi :9h-19h
Samedi : 9h-18h30

PARIS

128, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Tél. 01 48 05 42 88 - 01 48 05 50 67
Lundi : 13h-19h - Mardi au Samedi :10h-19h

36, rue de Rivoli
75004 PARIS - M° Hotel de Ville ou St Paul
Tél. 01 40 27 88 44



Lundi au Samedi :10h-19h

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : 03 20 90 72 22 - Fax : 03 20 90 72 23
ESPACE 3 VPC - RUE DE VOYETTE - CENTRE DE GROS N°1 - 59818 LESQUIN CEDEX

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN CEDEX. Tél : 03 20 90 72 22

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port*(jeux : 25 F - consoles & accessoires : 60F - Chronopost : 65 F (paiement hors CR)	
TOTAL A PAYER	

* CEE, DOM-TOM : cartouches : 40 Frs / consoles : 90 Frs

Nom : .... Prénom : ....
N° client : .... (si déjà client chez nous)
Adresse : ....
....
Code Postal : .... Ville : ....
Age : .... Téléphone : ....: Signature
(signature des parents pour les mineurs) :
Je joue sur : ❐ SUPER NINTENDO ❐ MEGADRIVE ❐ 3 DO ❐ PLAYSTATION ❐ SATURN ❐ NINTENDO 64

Mode de paiement : ❐ Chèque postaux ❐ Chèque bancaire ❐ Contre Remboursement + 35 Frs ❐ Mandat Cash
❐ Carte Bancaire N° I__I__I__I__I I__I__I__I__I I__I__I__I__I I__I__I__I__I
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité : ..../.......... Signature :
TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.



(2,23 F/min)

PLAYSTATION 1/99

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles.

Par Kendy Ty

RUNNING WILD

CARL LEWIS AU PAYS DES ANIMAUX

Editeur : Sony C.E. - Disponibilité : février 99

Les animaux bolides de courses ? On les savait déjà testeurs de crashes automobiles, composants de rouge à lèvres et candidats à l'expérimentation de vaccins, les voici devenus fous du volant... sans volant.

Le mode deux joueurs reste très fluide à l'écran

Blue Shift nous convie à un jeu bien étrange avec Running Wild. En effet, il s'agit là d'un jeu de courses à pied en 3D mettant en scène plusieurs bestiaux aux habilités diverses dans les domaines de la vitesse, du saut, de l'agilité et de l'adhérence au sol. Vous aurez donc le choix entre un panel de six animaux à la corpulence humaine. Au menu, un bouc trapu, un gros taureau, une femme lapin, un éléphant obèse, une femme panda adepte des arts martiaux et un zèbre très branché. Des personnages, somme toute, bizarres mais qui ont le mérite d'être originaux. Singeant les options de jeux des autres productions en matière de courses automobiles, vous y trouverez un mode championnat, un contre la montre ainsi qu'un inévitable «practice». C'est pas beau ça ?

WHAT'S UP DOC

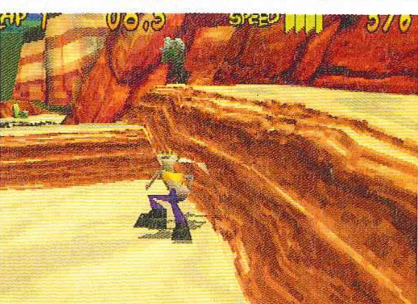
Le style graphique de Running Wild nous renvoie inéluctablement aux cartoons américains. Se situant entre Tex Avery et G.I. Joe, il est vrai que le soft bénéficie d'une ambiance particulière. Certains la trouveront fantaisiste, d'autre ringarde. Quoiqu'il en soit, vous affronterez vos adversaires sur six circuits de base aux thèmes variés. On retrouve donc la classique piste de glace mêlant courses et passages de glisse, celle du volcan composée d'obstacles de feu, la ville, le désert... En bref, des sujets plus que récurrents dans les jeux vidéo. Pas de surprises à ce niveau. Cela dit, l'originalité de Running Wild se situe dans son gameplay. En effet, votre animal court automatiquement et il n'existe aucune touche de freinage ou d'accélération : c'est du «pilotage» pur ! Vous ne pourrez que sauter, pour éviter des obstacles, et saisir les bonus, pour accumuler des points ou gagner de la vitesse. D'autres options plus délirantes vous confèrent l'invisibilité ou la faculté de mettre K.-O. vos compétiteurs. Doté d'une animation rapide et fluide, l'interface autorise trois options d'écran splitté en mode deux joueurs. Un titre sans prétention qui, malgré son originalité, aura bien du mal à se distinguer.

Les animaux ont des droits !

D'après le site Internet de l'A.P.I. (Animal Protection Institute), sur 1004 personnes, 8 % sont partisans de l'utilisation des animaux pour la recherche cosmétique, 38 % acceptent de tuer des animaux pour leur fourrure et 12 % affirment farouchement qu'ils n'ont pas de droits ! Pour plus de détails, voici le site de l'A.P.I. : http://wwww.apianimals.org/xeno-ARlife.htm
Sinon, pour adhérer à la cause des animaux, faites un tour sur le site Internet français de la S.P.A : http://www.spa.asso.fr/accueil.htm.

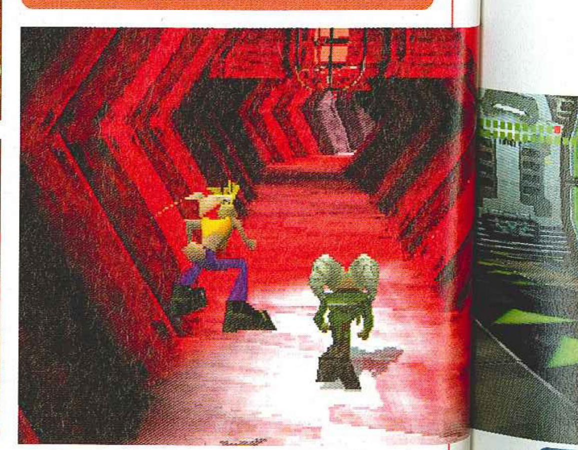








Le saut s'avère utile pour ce genre d'obstacle !



Les conducteurs de tanks sur le Net

Sur le site Web de la seconde section des conducteurs de Tanks américains (http://www.geocities.com/Pentagon/1760/), vous pourrez accéder à une galerie de photos de mission. L'utilité de cette page Web est d'ailleurs spécifiée sur le premier menu : informer les amis et les parents de ce que font leurs enfants à l'armée ! Contenant un bon nombre d'images et très (très) peu de textes, les aficionados de tanks se feront une joie de télécharger les zolies photos des jouets de guerre ricains. D'autant plus que les images sont fréquemment réactualisées ! Un régal pour les collectionneurs !





Cette plate-forme en hauteur ne vous autorise aucun mouvement sous peine de fatale défenestration !



TINY TANKS

Editeur : Electronic Arts- Disponibilité: février 99

TANK IL Y AURA DES HOMMES

La guerre c'est une chose trop grave pour en faire un jeu vraiment sérieux. A mi-chemin entre un cartoon et un wargame, Tiny Tanks vous propulse au coeur de la mêlée.

Electronic Arts se lance dans les engins de morts mignons après avoir goûté aux affres de la violence mécanique de Future Cop. Le concept de Tiny Tanks est de faire passer ce qu'on appelle «la guerre» pour une petite excursion punitive sympathique. Vous incarnez donc un petit tank jaune vivant, sorte de Toon de la grosse Bertha sur chenilles, qui devra détruire tous les points rouges signalés sur son radar pour remplir sa mission. Eh oui, la vie est parfois simple comme un coup de... canon !

ROULER, DÉTRUIRE, ROULER, DÉTRUIRE, ETC.

Notre jeune ami évoluera dans des niveaux riches en variété (décors high-tech, déserts, montagnes...) fourmillant de pièges en tout genre : tapis roulants énervants, plates-formes mouvantes automatisées, bumpers mortels... qui, ne nous le cachons pas, lui gâcheront affreusement l'existence. Heureusement, notre tank mignon possède plus d'un tour dans son sac pour esquiver toutes ces menaces. En effet, celui-ci peut effectuer des bonds assez élevés (à l'aide de réacteurs inférieurs) afin d'éviter tout contact avec les appareils hostiles posés au sol. Pour essuyer les tirs ennemis, il sera en mesure de se décaler rapidement sur les côtés, ce qui s'avère bien pratique aussi pour attaquer sans se faire toucher. Dotée d'une tourelle à canon indépendante, vous pourrez par le biais des touches de la tranche de la manette, exécuter des rotations pour pouvoir par exemple tirer à contresens tout en vous déplaçant librement. Techniquement assez variable, la qualité du moteur 3D change du tout au tout selon la complexité des niveaux. Il faut avouer que parfois le jeu ralentit énormément lorsqu'un nombre conséquent d'éléments s'affichent à l'écran mais le plaisir de jeu est là et c'est le principal ! A mi-chemin entre Twisted Metal et Cybersled, Tiny Tank saura, le jour de sa sortie, atteindre un public entièrement voué à sa cause ! A surveiller dans les prochains Travellings pour plus de précisions.



Des tapis roulants vous entraînent à contresens !



Ce boss émet des lasers meurtriers qui tournent régulièrement.



Le désert : un désormais grand classique de la map de mission.

dia, bienvenue au Club !






08 Beast Wars – Vers. Franç. Pour PSX


09 Blasto – Vers. Franç. Pour PSX


10 Breath of Fire – Vers. Franç. Pour PSX


11 Bust a Groove – Not. Franç. Pour PSX


12 Bust a Move Arcade 2 – Vers. Franç./Vers ang Pour PSX


13 Casper – Vers. Franç. Pour PSX


14 Circuit Breakers – Not. Franç. Pour PSX


15 Colony Wars Vengeance – Vers. Franç. Pour PSX


16 Constructor – Vers. Franç. Pour PSX

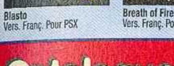

17 Cool Boarders III – Vers. Franç. Pour PSX


18 Coupe du Monde 98 – Vers. Franç. Pour PSX


19 Criticom – Vers. Franç. Pour PSX

les sur

Catalogue...




44 Duke Nukem Time To Kill – Vers. Franç. Pour PSX


45 Grand Turismo – Vers. Franç. Pour PSX

66 Tekken III – Not. Franç. Pour PSX

85 MDK – Not. Franç. Pour PSX


65 Resident evil II – Vers. Franç. Pour PSX


84 Duke Nukem 3D – Vers. Franç. Pour PSX


27 Final Fantasy VII – Vers. Franç. Pour PSX


28 Formula Karts – Vers. Franç. Pour PSX


29 Formula One 98 – Vers. Franç. Pour PSX


30 Future Cop Lapd 2100 – Vers. Franç. Pour PSX


31 Galaxian III – Vers. Franç. Pour PSX


32 Galaxy Fight – Not. Franç. Pour PSX


33 Gex 3D – Vers. Franç. Pour PSX


34 Guy Roux Manager – Vers. Franç. Pour PSX



35 Hard Boiled – Vers. Franç. Pour PSX


46 La Cité des Enfants Perdu – Vers. Franç. Pour PSX

47 Last Report – Vers. Franç. Pour PSX


55 Men In Black – Vers. Franç. Pour PSX

56 Mission Tesla – Vers. Franç. Pour PSX


67 Need For Speed III – Vers. Franç. Pour PSX

68 New Man Hass – Vers. Franç. Pour PSX

73 Pandemonium II – Vers. Franç. Pour PSX

74 Penny Racer – Not. Franç. Pour PSX

OFFRE EXCEPTIONNELLE

Jusqu'à **5 JEUX POUR CONSOLES** *au choix* **99 F TTC** Chacun + frais d'envoi

+ 1er Cadeau 1 K7 Vidéo des meilleurs jeux pour consoles

+ 3e Cadeau 1 Range CD-AUDIO si tu réponds sous 8 jours

Offre valable jusqu'au 30/06/99


75 Premier Manager – Vers. Franç. Pour PSX

76 Hercule – Vers. Franç. Pour PSX

77 Pro Pinball Big U.S.A – Vers. Franç. Pour PSX

78 Pro Pinball Timeshock – Vers. Franç. Pour PSX


86 Rosco Mac Queen – Not. Franç. Pour PSX



87 Rush Down – Vers. Franç. Pour PSX


88 Sentinel Return – Vers. Franç. Pour PSX


89 Shadow Gunner – Vers. Franç. Pour PSX


90 Small Sordiers – Vers. Franç. Pour PSX


91 Snow Racer 98 – Vers. Franç. Pour PSX

92 Spyro the Dragon – Vers. Franç. Pour PSX

93 Star Gladiator – Vers. Franç. Pour PSX

94 Street Fighter ex. Plus Alp. – Vers. Franç. Pour PSX



105 World League Basket Ball – Vers. Franç. Pour PSX

106 World League Soccer – Vers. Franç. Pour PSX

107 WWF War Zone – Not. Franç. Pour PSX

108 Z – Vers. Franç. Pour PSX

109 Zero Divide II – Not. Franç. Pour PSX

Pour en savoir plus...

PAR MINITEL 3615 CECD

PAR TÉLÉPHONE 0 836 670 505

PAR INTERNET http:// www.cdclub.com



110 Alien Trilogy – Vers. Franç. Pour PSX

111 Breakpoint – Vers. Franç. Pour PSX

112 Colony Wars – Vers. Franç. Pour PSX

113 Command and Conquer Platin. – Vers. Franç. Pour PSX

114 Courier Crisis – Not. Franç. Pour PSX


125 Hercule – Vers. Franç. Pour PSX

126 Iss Pro Platinum – Not. Franç. Pour PSX

127 Jonah Lomu Rugby – Vers. Franç. Pour PSX

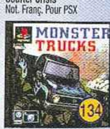
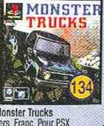
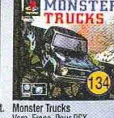
128 Le Monde Perdu – Vers. Franç. Pour PSX

129 L'incroyable Hulk – Vers. Franç. Pour PSX











130 Lomax – Not. Franç. Pour PSX

131 Machine Hunter – Vers. Franç. Pour PSX

132 Magic The Gathering – Vers. Franç. Pour PSX

133 Mickey's Wild Adventure Plat. – Vers. Franç. Pour PSX

134 Monster Trucks – Vers. Franç. Pour PSX



139 Pax Corpus – Vers. Franç. Pour PSX

140 Perfect Weapon – Vers. Franç. Pour PSX

141 Psychic Forces – Vers. Franç. Pour PSX

142 Raiden Project – Vers. Franç. Pour PSX

143 Rascal – Vers. Franç. Pour PSX

148 Shadow Master – Vers. Franç. Pour PSX

149 Skull Monkey – Vers. Franç. Pour PSX

150 Soviet Strike Platinum – Vers. Franç. Pour PSX

151 Speedster – Not. Franç. Pour PSX

152 Striker 96 – Vers. Franç. Pour PSX





157 Tunnel B1 – Vers. Franç. Pour PSX

158 Vr Basball 97 – Vers Franç Pour PSX

159 Vr Powerboat Racing – Vers. Franç. Pour PSX

160 V Rally 97 Platinum – Vers. Franç. Pour PSX

161 Wipe Out 2097 – Vers. Franç. Pour PSX

Compte pour 2 titres

BON D'ESSAI

A Retourner dès aujourd'hui à : **CLUB EUROPEEN DU MULTIMEDIA, B.P. 72 - 59963 Croix Cedex**

Voici le(s) JEUX que je choisis :

1er	2e	3e	4e	5e
N°	N°	N°	N°	N°

Attention : Certains titres comptent double

Vos Cadeaux : 1 K7 Vidéo + 1 Range CD-Audio* *si vous répondez sous 8 jours*



Envoyez-moi le(les) Jeux dont j'ai noté le(les) numéro(s) ci-contre, ainsi que mon cadeau gratuit. Si dans les 10 jours, je ne suis pas entièrement satisfait, je vous le(les) retourne et serai intégralement remboursé (hors frais de port). Si je décide de le(les) garder, je deviendrai membre du Club Européen du Multimédia sans droit d'entrée ni cotisation annuelle. Je recevrai par la suite ma carte d'adhérent et mon premier Catalogue CD-ROM Magazine. Je m'engage à acheter seulement 3 titres au moins par an (Jeux pour Consoles, CD-ROM ou CD-I), pendant deux ans. Chaque trimestre, il me sera présenté la sélection du Club. Si je désire recevoir cette sélection, je n'aurai rien à faire : elle me parviendra automatiquement. Si je désire un autre Jeu ou pas de Jeu du tout, je vous retournerai la carte-réponse jointe à mon CD-ROM Catalogue Magazine, avant la date limite indiquée. Je bénéficierai de tous les privilèges du Club pendant 2 ans minimum. Ensuite mon adhésion sera renouvelée d'année en année par tacite reconduction. Et si je souhaite quitter le Club, je vous préviendrai par simple lettre et mon adhésion sera résiliée immédiatement.

- ☐ **Je choisis 1 JEU** (hors compte double), **je joins mon réglement de 138,90 F** (99 F + 39,90 F de frais d'envoi)
- ☐ **Je choisis 2 JEUX** (ou 1 JEU compte double), **je joins mon réglement de 237,90 F** (198 F + 39,90 F de frais d'envoi) PM0199
- ☐ **Je choisis 3 JEUX** (ou 1 JEU + 1 JEU compte double), **je joins mon réglement de 336,90 F** (297 F + 39,90 F de frais d'envoi) DPX54
- ☐ **Je choisis 4 JEUX** (ou 2 JEUX compte double), **je joins mon réglement de 435,90 F** (396 F + 39,90 F de frais d'envoi)
- ☐ **Je choisis 5 JEUX** (ou 1 JEU + 2 JEUX compte double), **je joins mon réglement de 534,90 F** (495 F + 39,90 F de frais d'envoi)

Je règle par : ☐ Chèque* ☐ Mandat-Lettre* (*) Libellés à l'ordre du Club Européen du Multimédia

☐ CB N° ____ Expire le ____

☐ Avec ma Carte "4 Étoiles" N° ____

(MAJUSCULES SVP) ☐ M. ☐ Mme. ☐ Mlle.

Nom ____ Prénom ____

Né(e) le ____ Tél ____

Adresse ____

Code Postal ____ Ville ____

Supplément de frais de port : Belgique, Suisse et Luxembourg : 35 F. Dom Tom : 60 F. Autres pays : nous consulter.

☐ Je désire être livré en express, j'ajoute 20F.

JE NE SUIS PAS DÉJÀ ADHÉRENT DU CLUB EUROPEEN DU MULTIMEDIA NI DU CLUB EUROPEEN DU CD-ROM

Date ____

Signature obligatoire

Pour les mineurs, celle des parents ou tuteur.

Nous n'acceptons qu'une seule adhésion par foyer. Nous ne pouvons pas accepter de commande sans règlement ni signature. Le Club Européen du Multimédia se réserve le droit de refuser tout bulletin incomplet ou raturé. Cette offre est valable uniquement par correspondance dans la limite des stocks disponibles, jusqu'au 30/6/99. Conformément à la loi Informatique et Liberté, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pouvez être amenés à recevoir d'autres propositions d'autres sociétés. Si vous ne le souhaitez pas, il vous suffit de nous écrire à l'adresse sus-mentionnée.

* Visuels non contractuels

Multimédia Concept International - RCS Roubaix-Tourcoing B 413 579 129 SNC au capital de 100.000 F - 245 Rue Jean Jaurès 59491 Villeneuve d'Ascq - Tél.: 0.836.670.505

Par Benjamin Janssens

KKND KROSSFIRE

WARGAME À L'AUSTRALIENNE

Editeur : Infogrames - Disponibilité : mars 1999

Le développement de jeux n'est pas l'apanage du Japon, des States et de l'Europe. Melbourne House en Australie (on s'en serait douté) est à l'origine des KKND, série de wargames sans prétentions. Autrefois sur PC, l'un d'eux arrive sur PlayStation.



Le mode deux joueurs est assez particulier. Vous pouvez jouer seul contre l'ordinateur, contre un pote ou faire alliance avec un pote contre l'ordinateur.

KKND Krossfire. Nul ne sait vraiment ce que signifient les quatre initiales. «Kill, Kill & Never Die» (littéralement : «Tuez, tuez et ne mourrez jamais !»), pourquoi pas ? Subjugué par la beauté de l'Australienne venue présenter la version PlayStation, nous avons omis de lui demander confirmation... KKND Krossfire, à l'instar des trois volets de la saga existant sur PC, est actuellement développé dans un studio dénommé Melbourne House. Selon James Halprin, son réalisateur : «La conversion représentera, à terme, douze mois de boulot. Je mens partiellement en parlant de conversion... KKND Krossfire (nom de code pour la version console) n'est qu'une adaptation partielle de KKND 2 sur PC. Les connaisseurs apprécieront.» Ah oui, et sur quoi ces fans craqueront-ils ?

PADDLE MAOUSSE COSTAUD

Nous avons pu juger sur pièce. KKND Krossfire n'est pas un wargame comme les autres, pour de multiples raisons. Mises à part les inévitables différences graphiques, le jeu bénéficie d'un argument de choc. La parole à James : «Nous avons longuement étudié des softs comme C&C et Warcraft sur PlayStation. Quelle déception ! Le scénario, les missions, les graphismes... En majorité, tout cela tient la route. Ce qui pèche, en revanche, a trait à l'utilisation du paddle. Il faut savoir que peu de joueurs possèdent une souris reliée à la PlayStation. Or, il semblerait que les personnes chargées d'adapter ces grands hits PC sur console n'en aient pas eu conscience. Si bien qu'il est souvent difficile, parfois



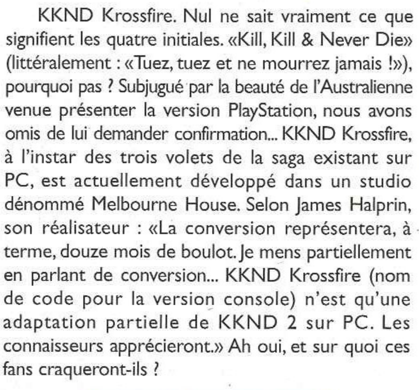
Dans KKND, vous ne déplacez jamais une unité seule, mais des groupes d'unités.







Les unités sont aussi nombreuses que variées. Par exemple, les habitants de la planète se servent de monstres féroces pour combattre.





La longue intro de KKND présente les trois camps qui s'opposent...

Les grap... grossiers. Cel... beaucoup

On rev...

Ouf, il était ... nopole des A... puis son arri... créer des sof... dont on ent... Australie. Et ... belge qui bos...

e.

à l'utilisa-
e joueurs
tion. Or, il
d'adapter
ent pas eu
ile, parfois

ent..

frustrant, de s'adonner correctement à un wargame de la veine de Warcraft sur PlayStation. Nous avons œuvré pour que cela ne se produise pas avec KKND.»

CROIX, ROND, TRIANGLE ET DES TRIBUS

Croyez-nous, dans KKND, le paddle supplante sans problème la souris. Non seulement, l'interface est excessivement intuitive mais encore les développeurs ont parfaitement optimisé l'utilisation du paddle. Chaque bouton représente une action spécifique. Simple et efficace. Pas besoin non plus de manuel pour piger l'intrigue ou comment s'éclater. Sur une lointaine planète s'affrontent trois tribus, celles des autochtones, des militaires conquérants et des robots. Le jeu comprend quinze missions par camp. Afin de pallier les problèmes de mémoire liés à la PlayStation, Melbourne House a opté pour des graphismes en 2D parfois grossiers. De même, les structures (fermes, maisons, etc.) sont moins détaillées et se construisent d'une traite. Tout cela évite des ralentissements dans l'action. Ajoutez à cela que KKND peut se jouer à deux simultanément (écran séparé verticalement), que cela semble très jouable et très fun, et la lutte commerciale l'opposant à Warzone 2100 lors de sa sortie risque de faire des étincelles. La guerre des wargames aura-t-elle lieu sur console comme c'est le cas sur PC en ce moment ?





Les graphismes en 2D sont parfois grossiers. Cela permet néanmoins d'afficher beaucoup plus d'éléments à l'écran.





Les logos de chaque tribu. Il y a les extraterrestres, autrement dit les autochtones, les militaires conquérants et les robots.



On revient de loin

Ouf, il était temps ! Aujourd'hui, la conception de jeux sur PC et consoles n'est plus le monopole des Américains et des Japonais. Nous ne parlons pas du Net-Yaroze de Sony qui, depuis son arrivée, permet à des gens comme vous et moi, vivant à Bombay ou à Londres, de créer des softs. Il est question ici d'équipes de développement résidant dans des contrées dont on entend rarement causer. Melbourne House pour KKND est effectivement situé en Australie. Et déjà, dans le courrier du mois dernier, nous faisions référence à Appeal, studio belge qui bosse actuellement sur Outcast, jeu PC édité par Infogrames.

Par Jean Santoni

LE MANS

LE CHALLENGER DE GRAN TURISMO

Editeur : Infogrames - Disponibilité : avril 99

Impossible de ne pas suivre de près les prochaines simulations de courses automobiles encore en préparation. Ce genre est, aujourd'hui, le plus apprécié des joueurs.



Comme dans Colin McRae Rally, les carrosseries se déforment en temps réel.

On ne cessera pas de vous le répéter : en imposant de nouveaux standards, en matière de réalisation graphique et de modèles de conduite, GT est devenu LA référence de la course automobile, le jeu à abattre. Passage obligé, les développeurs d'Eutechnyx se devront d'égaler voire de dépasser ces standards. Voilà la condition sine qua non, pour séduire un public à l'exigence aujourd'hui exacerbée ! A priori, Eutechnyx et Infogrames ont toutes les cartes en main pour réussir leur pari. Positivons. Même si M6 Turbo Racing et C3 Racing sont loin de constituer des références du genre, le studio de développement britannique a, malgré tout, acquis avec ces deux titres une certaine expérience en matière de simulation automobile. Cette première approche de la course virtuelle devrait donc pouvoir leur permettre d'identifier les erreurs à ne pas commettre et d'atteindre un niveau de qualité représentatif des productions actuelles.



Le moteur 3D devrait pouvoir afficher 20 bolides sans ralentissement.

SESSION DE RATTRAPAGE POUR EUTECHNYX

Le Mans est, bien sûr, dédié à la course d'endurance la plus difficile au monde. Vous retrouverez le circuit officiel de la compétition, le fameux tracé de la Sarthe, plus quatre autres parcours qui ont reçu l'aval de l'ACO (l'Automobile Club de l'Ouest), l'organisateur des 24 Heures du Mans. 5 circuits, c'est peu, c'est vrai, mais les développeurs nous promettent une simulation très réaliste. A priori, le rôle de l'ACO ne s'est pas limité à la seule approbation de la configuration des circuits. L'organisateur a également supervisé l'ensemble des données techniques du titre. Et ça, c'est plutôt bon signe pour la suite des événements. Le Mans proposera deux types de conduite (arcade et simulation), un système de réglage assez poussé, un mode championnat ainsi qu'un mode spécial qui permettra aux fous furieux de courir pendant 24 heures non stop, comme dans la vraie vie. Vous pourrez, en outre, avoir accès à toutes les statistiques télémétriques durant les séances d'essai, intégrer les écuries officielles et vous asseoir confortablement dans les baquets virtuels de 3 catégories de bolides (GT2, GT1 et prototypes). Là encore, toutes les données des constructeurs ont été scrupuleusement respectées. Techniquement, Le Mans tourne en high rez', la modélisation des véhicules est précise et le moteur 3D gère les déformations des carrosseries. Toutefois, pour le moment, il est encore trop tôt pour juger du réalisme de la simulation. Un produit prometteur à suivre de près.







La modélisation des véhicules n'a rien à envier à celle de Gran Turismo.

Made in UK

Eutechnyx est un studio de développement basé à Gateshead, une ville du Nord-Est de l'Angleterre. Cette compagnie est dirigée par Brian Jobling, un programmeur expérimenté, qui s'est fait les quenottes en développant des jeux sur Spectrum et Commodore 64, deux ordinateurs 8 bits très populaires au début des années 80. En 87, Brian crée Zeppelin Games. En 94, Zeppelin fusionne avec Merit Inc. pour devenir Merit Studios Europe. Quelques temps après, alors que Merit Europe commence à développer sur console, les deux compagnies se séparent et la branche européenne signe un deal avec Infogrames UK, pour créer Eutechnyx. Actuellement, Infogrames s'occupe de la distribution des titres Eutechnyx sur le territoire européen. Si Eutechnyx s'est illustré, par le passé, avec des produits de qualité, notamment Pete Sampras Tennis sur Megadrive, sa carrière sur PlayStation est nettement plus bancale (M6 Turbo Racing, C3 Racing). Eutechnyx sur le ouaib c'est : http://www.eutechnyx.com

Photos issues de la version PC du jeu

Par François Tarrain



CARMAGEDDON

LES SERIAL KILLERS DE L'ASPHALTE

(Editeur : SCI - Disponibilité : mars 99)

Après un passage remarqué sur PC, le plus anticonformiste des jeux de caisses déboule sur PlayStation... Ames sensibles, passez votre chemin. Sadiques du bitume, lisez ce qui suit !

GTA bis ?

Souvenez-vous, début 98 : la sortie de GTA (Grand Theft Auto), édité alors par BMG Interactive, relançait la sempiternelle polémique sur la violence dans les jeux vidéo. En effet, vous y incarniez un hors-la-loi et deviez parcourir une immense ville en volant des caisses, tuant des flics et écrasant des innocents. Diable ! Et si nos petits chérubins s'identifiaient un peu trop au personnage du jeu, ne se transformeraient-ils pas en délinquants meurtriers ? Face à un tel danger, le Syndicat général de la police avait purement et simplement demandé le retrait du jeu des boutiques ! Tout ça pour dire qu'un an après cet «incident», la sortie de Carmageddon risque, une nouvelle fois, de déchaîner les foudres des censeurs. Car il s'agit bien d'un jeu violent où l'on doit écraser des pauvres zombis innocents ! Nous verrons bien dans quelques semaines si les mentalités ont évolué et si certains jeux vidéo sont encore considérés comme «l'instrument du Malin»...

En marge des simulations «propres sur elles», il existe un Eldorado du routard fou, un Nirvana de la démence motorisée. Un lieu où toutes les règles de bonne conduite sont bafouées et où le code de la route n'a plus voix au chapitre. Jugez plutôt : dans Carmageddon, vous pilotez une tripotée de caisses super boostées (pick-up, Austin Mini turbo, voiture de flics...) sur une trentaine de circuits. Opposé à un panel d'adversaires déjantés, vous ne pourrez compter que sur vous pour survivre dans cette jungle digne d'un Mad Max ! Pour cela, vous devrez d'un côté écraser et mutiler un maximum de «zombis-piétons», afin de gagner de précieuses secondes et de l'autre cartonner vos concurrents dans le but pur et simple de mettre HS leur véhicule. Ce joyeux programme se déroule dans de vastes aires de jeu où votre liberté de circuler est totale. Seul impératif : trouver les check point avant l'échéance fatidique du chrono et ne pas finir en boîte de conserve sur quatre roues ! Pour vous aider dans votre apocalyptique challenge, de nombreuses options disséminées dans les parcours viendront améliorer votre engin (boucliers, armes, turbo...), jusqu'à obtenir une véritable machine de guerre, prête à perpétuer un pur carnage. Ajoutez à cela un mode deux joueurs qui promet de beaux duels entre potes, et vous obtenez un titre efficace et original. Reste simplement à juger la jouabilité et l'intérêt à long terme de l'ensemble. Réponse dans deux mois.





Dans Carmageddon, les acrobaties sont légion.



Les carambolages sont souvent très impressionnants.

Photos issues de la version PC du jeu

Par Jean Santoni



© AFS/Boulgakow

PLAYSTATION OPENING 99

SONY ET LE SNOWBOARD : LE SENS DES AFFAIRES

La PlayStation est partout ! Nous l'avons rencontrée sur les pistes de ski ! Sony compte, par cette présence en montagne, convaincre les derniers sceptiques. Une opération marketing efficace ?

© AFS/Boulgakow

Après le succès rencontré par le PlayStation Boarder Tour, depuis maintenant environ trois ans, la PlayStation a décidé de renforcer sa politique de sponsoring, en signant un accord de partenariat avec l'AFS (l'Association Française de Snowboard). Contrairement aux années précédentes, la PlayStation s'engage, cette fois, sur la totalité des compétitions officielles de l'AFS. En clair, cela signifie que la marque PlayStation est associée à toutes les compétitions du circuit ! Un bon moyen finalement de soigner son image et de paraître «top cool», auprès du grand public ! Ah, ils sont malins chez Sony C.E., va ! Néanmoins, le côté «récupération» de cette gigantesque opération marketing pourra choquer les puristes, ceux pour qui le snowboard n'est pas une affaire d'argent mais, avant tout, de plaisir et de sensations. Mais revenons à nos moutons, c'est-à-dire au sport.

UN DÉBUT DE SAISON SPECTACULAIRE

Le PlayStation Opening 99, la première session du PlayStation Snowboard Tour 99 (on vous l'a dit, le mot PlayStation se retrouve partout !), s'est déroulé les 15, 16 et 17 décembre, sur le site de Val-Thorens. Au programme : half-pipe, boarder X, big air et slalom parallèle... Et nous, nous étions là-bas, pour assister à l'épreuve de half-pipe ! Pour les non initiés, il s'agit d'un demi-tube de neige de 120 m de long, de 13 m de large et de 3 m de haut dans lequel les riders s'engouffrent, pour envoyer des figures d'extra-terrestres ! Les runs de qualifications ont débuté vers 12h30, sous le soleil, pour s'achever en milieu d'après-midi. Déjà, on pouvait avoir une petite idée du niveau technique qui sépare les filles des garçons. La finale, elle, s'est déroulée en nocturne, devant une foule un peu froide, que les mix timides des DJ de Jestofunk n'ont pas su réchauffer. Pourtant le spectacle était bien au rendez-vous. Les runs de Tony Roos, Simon Favier et de Jimmy Peresson nous ont fait frissonner. Mais, le roi du pipe fut incontestablement Guillaume Chastagnol (5e au J.O. de Nagano en half-pipe) : de l'amplitude, beaucoup de style, de la vélocité et un 1 080 monstrueux en guise de conclusion ! Chez les filles, c'est Chloé Laurent qui s'est imposée face à Elisabeth Garcia et Marie Andrieux.

Le calendrier

Le PlayStation Opening 99,
à Val Thorens, les 15, 16 et 17 décembre.
Programme : half-pipe, big air, boarder X et slalom parallèle.

Le championnat de France PlayStation Kids
à Chambloux, les 23 et 24 janvier.
Programme : half-pipe et slalom parallèle.

Le PlayStation TNT Snowboard 99
Tournée de 21 jours, dans 9 stations des Alpes et des Pyrénées, du 10 février au 5 mars.
Programme : half-pipe, big air, boarder X et Slalom parallèle.

Le championnat de France PlayStation 99,
à Orcière-Merlette, les 25, 26, 27 et 28 mars.
Programme : half-pipe, big air, boarder X, slalom géant et slalom parallèle.





Guillaume Chastagnol avant...



© AFS/Boulgakow

Guillaume Chastagnol après... Ah, c'est pas d'la pignole !



Si Clinton aimait le snowboard, il ferait du half-pipe...



© AFS/Boulgakow

Mathieu Bozzetto, vainqueur de l'épreuve de Boarder X et second à l'épreuve de slalom parallèle. Belle perf' de début de saison !

Entretien avec Mathieu Bozzetto

Contrairement à certains riders qui se la jouent star inaccessible, Mathieu Bozzetto (5e aux J.O. de Nagano en géant, champion de France ANS en slalom parallèle) a bien voulu faire une petite partie de Cool Boarders 3 avec nous et répondre à quelques questions, 3/4 d'heure avant une épreuve de boarder X !

PlayStation Magazine : Comment es-tu venu au snowboard ?

Mathieu Bozzetto : Je faisais beaucoup de ski avant. Et puis, un jour, j'en ai eu marre. Tous ces mecs qui ridaient, ça me donnait envie. Comme j'aimais bien la compétition, je me suis orienté vers l'alpin. Résultat, je m'entraîne 10 mois sur 12. Parfois, c'est dur.

Qu'est-ce qui motive les pros actuellement ?

Avant, c'était l'esprit fun. Maintenant, c'est vrai, il y a pas mal de fric en jeu. Personnellement, le snowboard m'apporte de l'argent, de la notoriété, mais aussi beaucoup de plaisir.

Ne crains-tu pas que l'esprit de compétition tue le simple plaisir de rider ?

Non, parce que ça n'a pas le monopole. Et puis la compétition a des aspects très positifs, elle permet non seulement de connaître les meilleurs, d'avoir une certaine hiérarchie dans la discipline, mais aussi de faire évoluer le matériel pour le rendre plus performant.

Le partenariat entre PlayStation et l'AFS ? Ça te choque ?

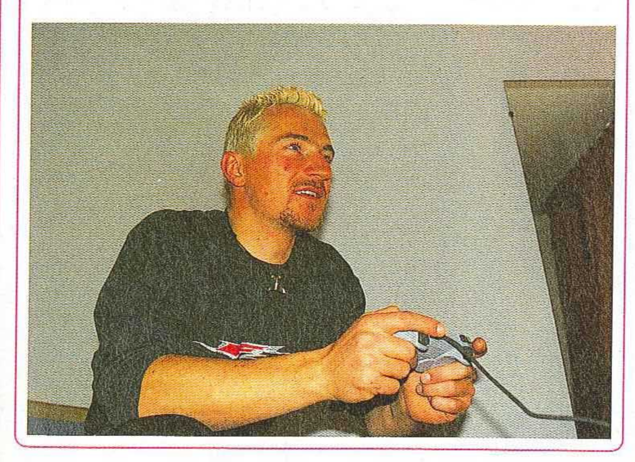
Non, la Play est un outil (sic) destiné à un public de jeunes adultes, les jeux sont intelligents. La cible de la Play, c'est un peu la nôtre. Je trouve que c'est une bonne association.

Alors Cool Boarders 3, tu en penses quoi ?

C'est carrément plus beau que les deux premiers. On arrive à se faire plaisir assez rapidement. Les tricks ont du style, les attitudes sont assez réalistes et les riders ont un bon look.

Tu trouves le temps de jouer ?

Ouais, on trimballe la Play avec nous, pendant les compétitions. Avec mon coach, on s'est attaqué à Crash 2 comme des fous ! J'ai bien aimé V-Rally et Formula One 97 également.



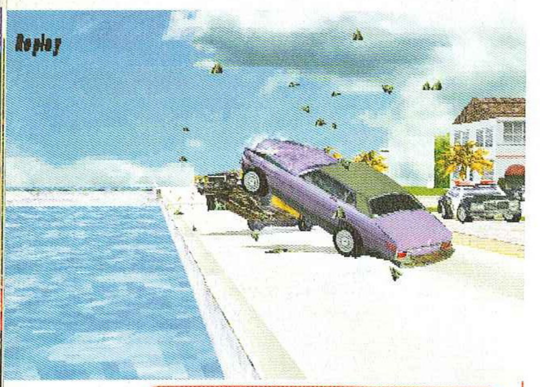
Par François Tarrain

DRIVER

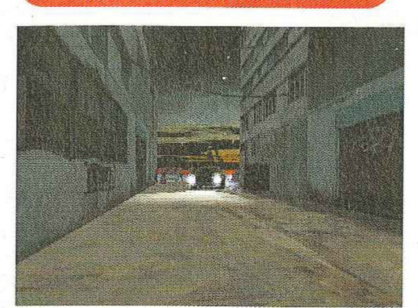
COURSES POURSUITES ENDIABLÉES

Editeur : Reflections - Disponibilité : mars 99

Respectant la tradition des courses poursuites hollywoodiennes des années 70, les développeurs de Destruction Derby planchent actuellement sur Driver. Une simulation de conduite plutôt… musclée !



Lors des carambolages, les réactions des véhicules se veulent très réalistes.




Destruction massive dans les ruelles de San Francisco. Belle perspective !

Le nom de Reflections ne vous évoque peut-être pas grand-chose. Pourtant, cette talentueuse boîte de développement anglaise a marqué l'histoire de la PlayStation, avec Destruction Derby 1 et 2 (édité par Psygnosis). Sortis respectivement en octobre 95 (en même temps que la console) et décembre 96, ces deux titres vous proposaient de participer à de terribles affrontements de stock car, avec carambolages, tonneaux, têtes à queue et autres joyeuses cabrioles ! A l'époque, cette série avait été acclamée, pour ses qualités techniques et dynamiques, mais aussi (et surtout) pour l'incroyable montée d'adrénaline qu'elle provoquait chez le joueur. Fort de ce succès et de l'expérience acquise, les développeurs de Reflections ont décidé de remettre le couvert avec Driver, une simulation de courses poursuites très, mais alors très, prometteuse.

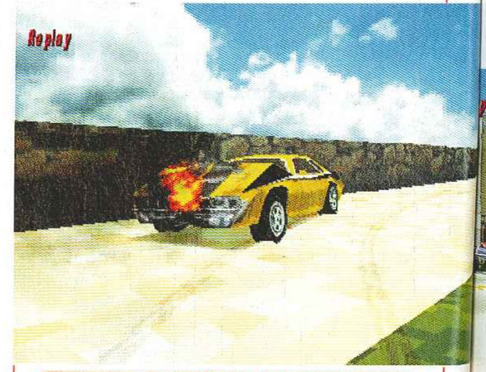
INSPIRATION SEVENTIES

Starsky & Hutch et leur Ford Gran Torino 1975 rouge à bandes blanches. Shérif fais-moi Peur ou l'histoire des frères Duke bravant la police, avec leur Dodge Charger 1968, alias General Lee. Bullit, le film où Steve Mc Queen dévale les rues de San Francisco au volant d'une Mustang 68 GT… Toutes ces scènes ou séries cultes sont autant de sources d'inspiration, pour le développement de Driver, dans lequel vous incarnez un conducteur passé maître dans l'art des courses poursuites urbaines. Ainsi, vous devrez faire preuve d'une dextérité hors paire, dans les rues de Los Angeles, San Francisco, Miami ou New York. Pour





Dans Driver, la majorité des objets dans les rues peuvent être explosés.



Votre voiture encaisse les chocs jusqu'à explosion du gros V8. Là, ça craint !

exemple, une des missions vous amènera à conduire, hors d'atteinte des flics, une bande de voleurs qui vient de piller une banque. Une autre vous plongera dans une filature serrée contre un membre d'un gang de motards. Vous devrez le suivre suffisamment discrètement pour éviter qu'il vous repère, sans pour autant le perdre de vue ! Pour l'heure, on ne sait pas encore de combien de missions sera composé le jeu. Une seule chose est sûre : les développeurs préfèrent en proposer un petit nombre de qualité, qu'une tripotée sans intérêt. Question véhicules, vous pourrez prendre le volant de 5 à 10 «muscle cars» gavés de V8 suralimentés, datant des années 70. En fait, toute l'ambiance de Driver tourne autour des seventies. Environnement urbain, dialogues, musiques, caisses… Reflections a voulu sortir des sentiers battus du

genre en plongeant le joueur dans une ambiance disco/funk, si chère à de nombreuses séries TV de notre enfance.

UNE LIBERTÉ TOTALE

Chaque ville constituant les missions devrait proposer une aire de jeu vaste, avoisinant les 50 kilomètres de routes et quelques 150 000 immeubles et autres objets divers. Dans cet environnement foisonnant, vous devrez faire preuve de talent pour éviter les autres automobilistes, qui, eux, respectent le code de la route, ou encore ne pas écraser les pauvres piétons innocents. Car Driver n'est pas un jeu de massacre gratuit, un simple GTA en 3D ou un Carmageddon bis. Non, il s'agit réellement d'un jeu de courses poursuites «civilisé» où vous pourrez, certes provoquer de monstrueux carambolages, détruire les biens publics et effrayer les pauvres badauds, mais où ce qui compte avant tout, c'est votre mission et pas l'ampleur des dégâts que vous pourrez faire !

TECHNIQUEMENT AU TOP

Grâce à l'expérience acquise dans le développement des deux volets de Destruction Derby, l'équipe de Reflections en connaît un bout sur la programmation des jeux de caisses destroy. Cependant, pour Driver, elle est repartie à zéro et n'a pas réutilisé le moteur graphique ou les routines de DD. En fait, la volonté avouée est de retranscrire le plus fidèlement possible l'univers urbain et les réactions physiques des caisses datant des années 70, y compris les déformations de carrosserie. Ainsi, les villes ont été reproduites à la suite de repérages millimétrés aux Etats-Unis et la dynamique des voitures se veut proche des bolides de l'époque (suspensions souples, moteurs surpuissants...). Pour pousser le détail à son paroxysme, les développeurs ont même enregistré le vrai son d'un moteur de Ford Mustang et l'on samplé pour l'intégrer au soft !

Le dernier élément laissant planer autour de Driver un sentiment de perfection est le replay. Celui-ci fait partie intégrante du jeu. Une fois votre mission menée à son terme, vous pourrez jouer les directeurs artistiques en positionnant des caméras où bon vous semble sur le parcours. Vous pourrez ainsi monter vous-même votre propre course poursuite, avec caméra embarquée, effets spéciaux et autres angles de vue de folie, dignes des plus grands films hollywoodiens. La classe !

Avec une telle débauche de moyens et un concept aussi accrocheur, nul doute que Driver devrait casser la baraque. Seul bémol (parce qu'il en faut un) : il semblerait que les développeurs aient renoncé à intégrer un mode multi-joueurs, considérant que l'univers graphique est trop riche pour être géré par la console «en deux exemplaires». Une petite concession, dans un océan de bonheur...





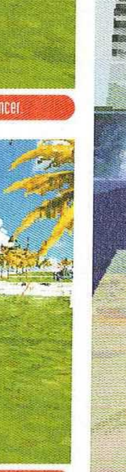


Les déformations pouvant endommager votre caisse sont nombreuses et spectaculaires.



Lors des replays, la caméra dynamique vous donne l'impression de regarder un vrai film.

Les flics semblent s'y mettre à plusieurs, pour vous coincer.



Explosion de palissade, dans un quartier résidentiel jusque là paisible.



TOMB RAIDER III

POURQUOI TANT DE BUGS ?

Editeur : Eidos - Disponible depuis novembre 98

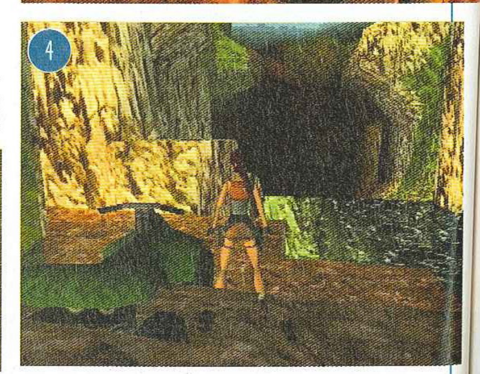
Les Tomb Raider n'ont jamais été parfaits, dans la forme. Lorsque le troisième épisode est arrivé, nous vous avons prévenu qu'il l'était peut-être encore moins que les deux autres. Un mois et une bonne centaine d'heures de jeu plus tard, le constat est encore plus saisissant que nous le pensions. Lisez plutôt...



On peut diviser les bugs (problèmes dans la programmation) dont souffre TRIII en plusieurs catégories. Il y en a des graves, d'autres de moindre importance, il y en a des drôles, d'autres qui influent sur l'aspect graphique ou encore la jouabilité... Au moins, de ce côté-là, le titre joue la carte de la diversité. Rien n'a été inventé et tout est tiré de la version PlayStation du jeu disponible en magasin. C'est donc celle que vous possédez. C'est aussi amusant que navrant et, le pire, dans tout ça, c'est que la liste de bugs présentée ici n'est certainement pas exhaustive..

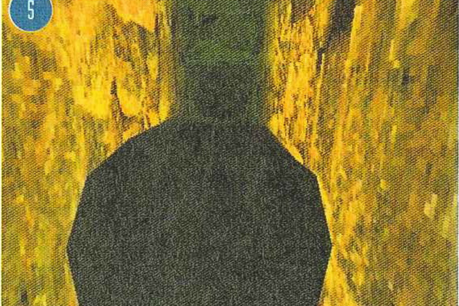
1) LES BUGS D'AFFICHAGE

Voilà le genre de bugs le plus fréquemment rencontré, c'est une certitude. Ils peuvent vous servir, notamment lorsque vous êtes dos à un mur ou une porte, histoire de savoir s'il y a quelque chose derrière (1). Parfois, ils sont plus gênants, notamment lorsque Lara ne fait plus qu'un avec la surface contre laquelle elle s'appuie (2). Il peut également être rigolo de trouver Lara décapitée. On ne voit plus ici que la base de son cou (3) ! Mais bon, là,





« Non, reviens Lara. »







c'est trop facile, on pourrait continuer pendant des heures sur ce registre (oh la jolie photo 4 !)

2) LES PROBLÈMES DE JOUABILITÉ

Relevons d'abord ceux dûs aux angles de caméra. A cet égard, les rochers qui vous tombent dessus sont un bon exemple. On ne voit plus du tout Lara qui court devant (5). Il y a également des problèmes plus particuliers, comme le fait de parvenir à s'accrocher à un endroit mais de ne pas pouvoir ensuite en bouger (6). Il faut alors tout lâcher et c'est souvent la mort qui vous attend en bas. Plus sournois encore, la torche que vous portez peut vous coûter la vie. En effet, lorsqu'elle s'éteint, Lara la jette. Pendant la seconde où elle effectue cette action, son bras est indisponible. Si vous vouliez vous accrocher à une plate-forme, pile à ce moment-là, vous ne le pouvez pas (7). S'ajoutent ces moments hallucinants où rien ne semble bloquer Lara mais au cours desquels elle ne peut pourtant pas avancer (8). Il faut alors la faire tourner dans un sens, avancer dans une autre direction et, ainsi, la plupart du temps, elle «se débloque». Enfin, terminons avec un exemple très précis de problème de jouabilité assez aberrant. Sur la photo 9, Lara ne parvient pas à grimper dans la niche, pour récupérer la roquette. Elle est pourtant censée pouvoir s'engouffrer dans des endroits comme celui-ci. Pour la débloquer, il faut tout lâcher puis se ré-agripper immédiatement. A ce moment-là, allez vers le haut : Lara monte...

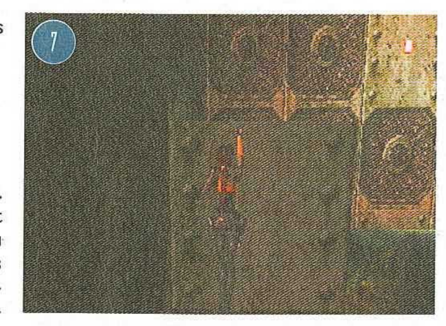


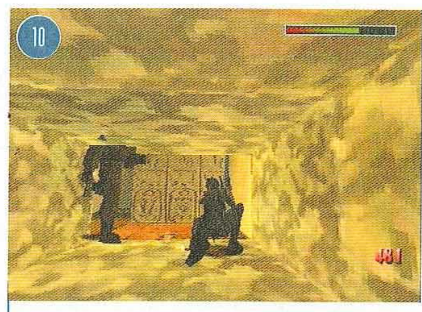
3) VOUS AVEZ BIEN DIT «INTELLIGENCE» ARTIFICIELLE ?

«Dans TRIII, l'I.A. des ennemis a été grandement retravaillée...». Mouais, bien sûr. Quand vous arrivez derrière un ennemi, il faut vous en approcher à une certaine distance pour qu'il vous remarque. Si vous jetez une torche à côté de lui, il n'a aucune réaction. En revanche, les ennemis réagissent au son. Si vous tirez un coup de feu et qu'ils l'entendent, ils s'affolent. Leur technique préférée consiste alors à tourner en rond sans savoir quoi faire (10). On atteint le must avec les ennemis coincés sur leur «territoire». Par exemple, un des tigres du niveau 1 vous attaque dans un couloir. Si vous reculez jusqu'à l'entrée, il vous suit mais ne peut pas la franchir, n'étant pas programmé pour (11) : il ne vous reste plus, alors, qu'à le dégommer sans crainte.

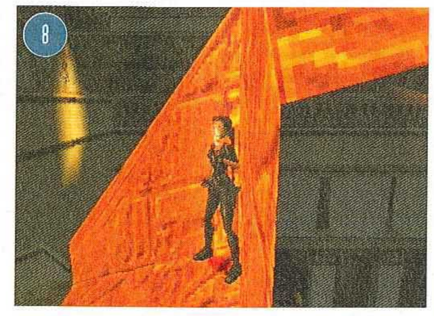
4) LES «BUGS MAPS»

Les bugs de cartes sont courants et même souvent voulus. Ils empêchent Lara d'aller à un endroit alors qu'a priori rien ne s'y oppose. Ainsi, lorsqu'elle essaie de sauter au-dessus des barrières du métro londonien, elle se cogne contre un mur invisible (12). Les bugs maps peuvent parfois être bien pratiques, notamment lorsque vous marchez sur des plates-formes invisibles qui ne devraient pas exister (13), ou bien lorsque vous vous accrochez à de l'air et que vous réussissez à vous y maintenir (14). Il y a aussi un truc très drôle : des dalles qui s'écroulent et les traces de pas de Lara qui restent affichées dans le vide (15). Malheureusement, l'annonce officielle, par Eidos, de problèmes liés à certaines sauvegardes qui «corrompent» le jeu, n'est pas aussi amusante. En effet, il peut arriver, quand vous sauvez à certains endroits très précis, que vous ayez ensuite de gros problèmes (portes ouvertes impossibles à franchir, par exemple). Sur PC, le problème a, en partie, été résolu grâce à la sortie d'un patch (programme qui corrige les défauts). Sur PlayStation, en revanche, les patches sont difficiles à charger,


7


10

Panique chez l'ennemi !


8

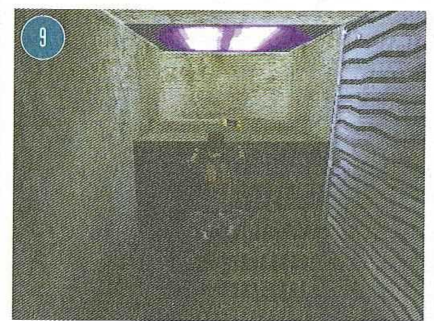

11

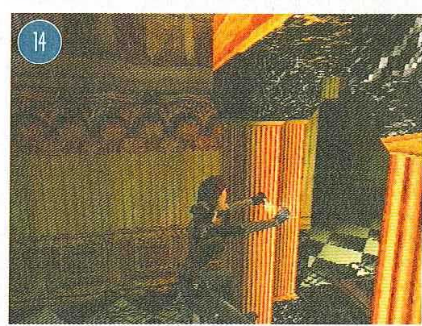

12


13


6

En dépit de sa dextérité, on retrouve pourtant Lara coincée.


9


14

évidemment. Ces bugs de sauvegardes ne semblent heureusement pas très nombreux. Pas de panique donc.

5) ILLOGISMES ET POINTS DE DÉTAIL

Lorsque Lara, dans l'eau, s'approche d'un plan incliné, un bruit de plongeon dans l'eau se fait entendre alors qu'elle ne grimpe pas dessus (16). De même, elle laisse échapper un souffle (comme si elle reprenait sa respiration), lorsqu'elle se cogne avec l'hydropropulseur sous l'eau. Il arrive également parfois que certains tirs traversent les murs. Sur la photo 17, si Lara tire, elle touche le gardien. Autre exemple : sur la photo 18, Lara a réussi à se faufiler juste derrière un homme-grenouille. Il est toutefois impossible de le prendre pour cible (les pistolets sortis ne le visent pas). Même si une roquette le traverse, l'ennemi ne meurt pas. Il est programmé pour pouvoir s'enfuir. Passons à un truc rigolo maintenant : quand Lara est sous une cascade, il peut arriver que sa natte soit attirée étrangement vers le haut au lieu d'être dirigée vers le bas (19). Sachez également que, parfois, il pleut sous l'eau (!).

Terminons, enfin, avec le coup du vieux penny. Si vous allez sur le quai du métro alors que la lumière n'est pas allumée et que vous regardez par terre (même avec votre torche), il n'y a rien (20). En revanche, dès que vous avez actionné l'interrupteur qui contrôle l'électricité, le penny apparaît comme par magie (21). D'accord, c'est le jeu qui est comme ça. C'était juste pour le dire...

6) LES ABERRATIONS TOTALES

Seulement trois exemples. Le premier est plutôt sympa. A la fin du deuxième stage de l'Inde, lorsque vous êtes attaqué par la statue, reculez jusqu'à la salle précédente. La statue va d'abord vous suivre puis, dès que vous franchirez le seuil de la pièce, elle va purement et simplement... disparaître (!) (22).

Le deuxième exemple est plus grave, puisqu'il voit Lara coincée entre le sol et le plafond, sans qu'elle puisse agir (23).

Enfin, dernier exemple, nettement moins amusant. En dégageant Lara de l'hydropropulseur, je l'ai vue s'«amalgamer» à un mur. Résultat : impossible de la débloquer. La photo 24 vous donne une idée de l'étendue des dégâts (vues de caméra aberrantes, hydropropulseur invisible...), même si elle est très sombre.

Pour la sortie de Tomb Raider IV, espérons très fort, vous et moi, que Core Design et Eidos se donnent de véritables moyens (bêta testing digne de ce nom, histoire de traquer les moindres bugs, développement d'un vrai nouveau moteur 3D, etc.). Pour ses troisièmes aventures, Lara a réussi son pari, en surfant sur la vague de son succès. Toutefois, autant d'aberrations dans un seul jeu ne peuvent pas laisser indifférent. Déjà, aux quatre coins du monde, les foules se soulèvent et les yeux des acheteurs dessillent. Il faudra que le prochain épisode de Tomb Raider sache se faire pardonner... ou qu'il ne soit pas.



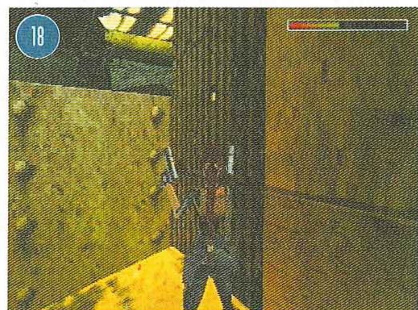
Des traces de pas dans le vide...

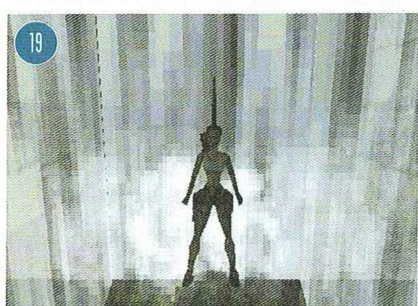


Le son sans l'image ni l'action.



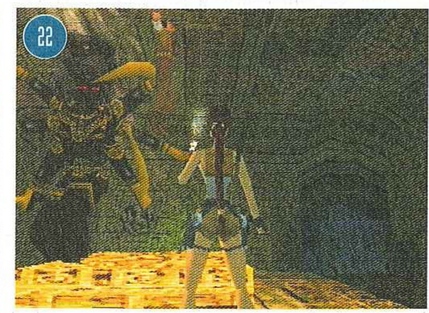
Rien ne l'arrête, pas même les murs.







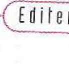















ACTUA POOL

HISTOIRE DE BOULES

Editeur : Gremlin Interactive - Disponibilité : janvier 99

Du billard sur PlayStation ? L'année 99 se place sous le signe de la variété.



Les adversaires sont représentés en 3D et jouent en temps réel.

Si, sur PC, les jeux de billard sont légion, il n'en est pas de même sur consoles. Ce qui explique pourquoi Actua Pool n'est que le second titre du genre sur PlayStation, après Virtual Pool. Souvenez-vous de l'exécrable Virtual Pool qui souffrait d'une lenteur de calcul abominable et d'une animation particulièrement saccadée. Eh bien, oubliez tout cela, car Actua Pool s'annonce à des années lumière de ce titre. En effet, très complet dans sa conception, vous pourrez accéder aux quarante règles de jeu du billard américain et français. De plus, non content d'offrir trente tables et dix-huit personnages aux caractéristiques variées, le soft de Gremlin propose un mode tutorial pour les débutants ainsi que la possibilité de s'entraîner aux tirs libres. Bénéficiant d'une réalisation en 3D très fluide, vous pourrez effectuer des rotations de caméra, pour jouir de la meilleure vue. Très simple dans sa prise en main, ce titre à de fortes chances de séduire les pros autant que les débutants.
Sur le net http://www.gremlin.co.uk/



Très complet, Actua Pool foisonne de divers modes de jeu

BLOOD LINES

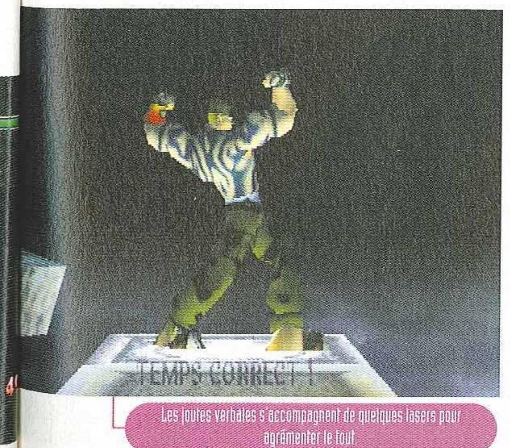
POURSUITES ENFANTINES

Editeur : Sony C.E. - Disponibilité : mars 99

A la recherche d'authenticité et de réalisme, Blood Lines revient faire parler de lui.

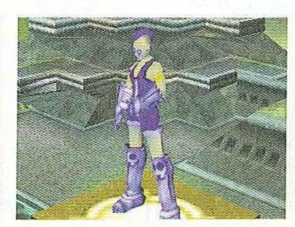

Des niveaux complexes pour le plaisir des parties en multi-joueurs.

Déjà chroniqué dans la dernière rubrique des Castings, Tribal change de nom pour s'intituler désormais Blood Lines. A part cela, rien n'a changé dans le principe du jeu : vous devez toujours vous poursuivre dans des arènes et vous toucher pour activer des halos de lumière. Huit personnages sont disponibles et possèdent des attaques et des vitesses de déplacement différentes. Par ailleurs, les dialogues sont désormais en français et contiennent des «explicits lyric»» à base de «Ta gueule !» ou «Putain, je vais te faire la peau». Un doublage bien vulgaire qui surprendra un bon nombre de parents… Dotés de plusieurs modes de jeu dont un multi-joueurs, Blood Lines reste encore très limité dans son concept. Espérons, au final, que le soft ne changera pas seulement de nom…



Les joutes verbales s'accompagnent de quelques lasers pour agrémenter le tout.







Par Kendy Ty

LES RAZMOKET

AU RAS DES PÂQUERETTES

Editeur : T.H.Q. - Disponibilité : mars 99

Les Razmoket quittent la chaîne de télévision où ils sévissent pour atterrir sur PlayStation. Doit-on vraiment se réjouir ?

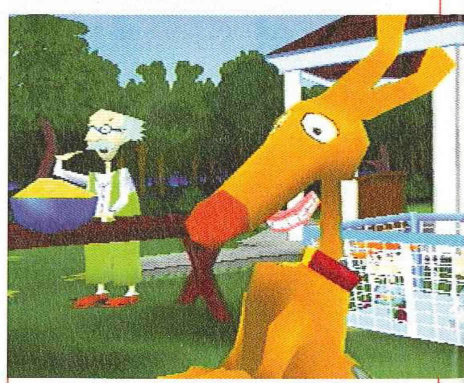

Labinocle se fait courser par une oie belliqueuse !

Les plus jeunes d'entre vous connaissent certainement le dessin animé des Razmoket, vous voyez, ces petits bambins (à tuer) qui sévissent sur France 3, dans la très populaire émission de jeunesse Les Mini Keums. Eh bien, c'est T.H.Q. qui se chargera de la conversion du dessin animé, ce qui augure du pire pour l'avenir. On retrouvera donc tous les protagonistes de la série, à savoir Tommy l'optimiste, Charles Edouard dit Labinocle, Angelica surnommée Couette Couette, Alphonse et Sophie les jumeaux, et Hubert le chien crétin. Que de réjouissances en perspective !

L'AVENTURE EN CULOTTE COURTE

Prévu pour mars, Razmoket sera un titre d'aventure doté de plusieurs mini jeux sous formes de puzzles, de labyrinthes et de golfs miniatures ! Comme dans tous les softs du genre, des phases d'exploration vous permettent de collecter des objets pour progresser dans la partie. Le jeu promet une vingtaine de niveaux reprenant les décors du dessin animé (le jardin des voisins, la niche d'Hubert le clébard...) et s'adressera, comme vous aurez pu le deviner, aux plus petits. Autrement, la représentation du jeu est en 3D et la modélisation des héros et des décors semble plutôt réussie avec, notamment, des effets de lumière vraiment travaillés. Vous pourrez vous déplacer librement dans l'univers enfantin de Klasky (l'auteur du D.A.) et bénéficierez de plusieurs vues de caméra rendant la perception de l'action plus aisée. Sans être le jeu du siècle, Razmoket satisfera sans doute les fans de la série. Mais sachant que T.H.Q. est dans le coup, mieux vaut se garder de tout pronostic hâtif.



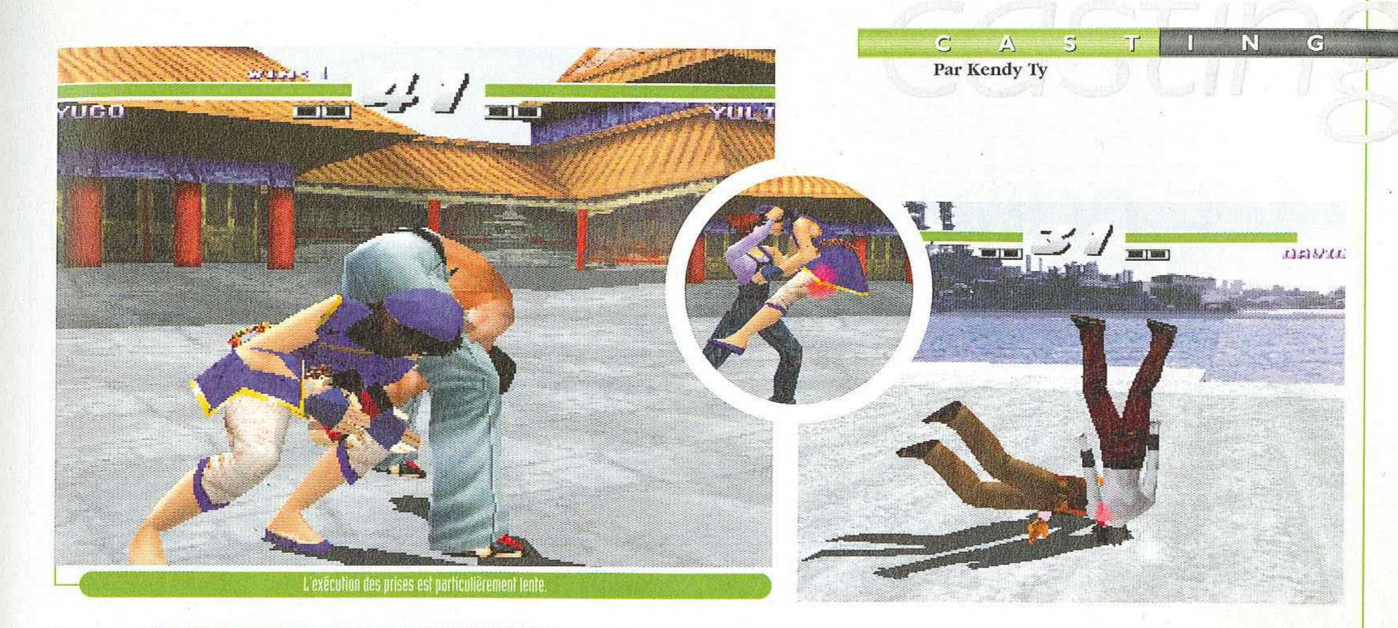

Hubert démontre toute son intelligence...



T.H.Q. : une équipe gagnante !

Allez, on est gentil et on va vous parler des «grands cerveaux» de T.H.Q. of America. Brian J. Farrell est le directeur de la firme depuis 1995 et a décroché son diplôme à l'université de Californie. Puis, on trouve Michael Haller, vice président de T.H.Q. (depuis 1995 aussi). Il fut diplomate et script pour l'adaptation du dessin animé Akira (et pourquoi pas grand magnétiseur...) ! Puis on tombe sur C. Noah Davis, second vice président, qui étudia à l'université de Cornell. Vu le talent de ces messieurs, on arrive à se demander pourquoi les concepts des jeux T.H.Q. clochent encore...





L'exécution des prises est particulièrement lente.

KENSEI SACRED FIST

LA PARODIE DU POING DE FER

Editeur : Konami - Disponibilité : février 99

Rares sont les éditeurs à tenter leur chance dans le domaine du jeu de combats, après le passage de Tekken 3. Konami (éditeur aussi de Metal Gear),lui, se lance.

Une action pas très classe de la part de Heinz l'Allemand.



Douglas est la réplique conforme du très expressif Steven Seagall.

Konami, un vieux de la vieille…

Konami, fondé en 1965, fabrique, à ses débuts, des machines à sous. Basé à Osaka, on lui doit principalement de grands classiques du jeu vidéo comme la série des Castlevania et des Contra. D'ailleurs, les plus âgés d'entre vous se souviendront sûrement d'un certain Metal Gear en version 8 bits... Editeur assez constant dans la qualité de ses productions, la firme japonaise bénéficie d'une bonne vidéographie sur PlayStation : Dracula X, Azure Dreams... et bientôt Metal Gear Solid, la nouvelle mouture de son hit «oldies» !

Après Namco et Capcom, c'est au tour de Konami de s'essayer au jeu de combats. Doté de plusieurs modes (practice, survival, VS…) à l'identique de Tekken 3, Kensei Sacred Fist proposera neuf personnages de base (de la chanteuse japonaise au ninja basique) et treize combattants secrets, que vous obtiendrez en terminant le jeu plusieurs fois. Un titre qui a la couleur d'un Tekken, mais qui n'a pas le goût d'un Tekken. Un peu comme le Canada Dry et l'alcool quoi…

TEKKEN+DEAD OR ALIVE = KENSEI

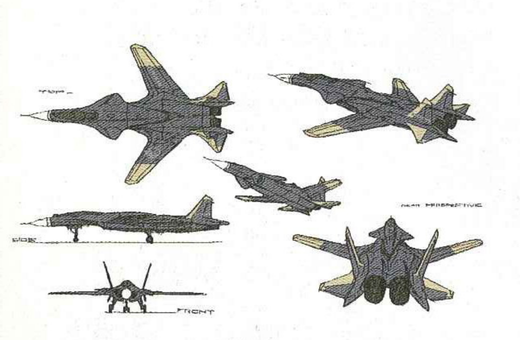
La prise en main est des plus agréables et s'inspire librement de Tekken, pour les manipulations des coups, et de Dead or Alive, pour le système de jeu. En effet, sur quatre boutons différents, vous retrouverez un poing, un pied, une projection et une garde/esquive. Cette configuration assez simpliste possède le mérite d'être commode et efficace. En ce qui concerne la réalisation, Kensei est en 3D, comme les précédents titres cités, et profite d'une animation fluide mais un peu lente. Il est d'autant plus dommage que cela confère aux combats un certain manque de dynamisme, même si les musiques (style hard rock) d'ambiance demeurent assez speed. Contrairement à un Rival Schools ou à un Street Fighter, le titre de Konami joue la carte du réalisme dans les combats. Ainsi, vous ne verrez ni boules de feu, ni attaques surréalistes donnant lieu à une débauche graphique, mais des caricatures de techniques de combats de styles différents. Cela va du classique kung-fu au bon catch des familles. Autrement, si les protagonistes peuvent se déplacer latéralement sur le terrain, ils ne peuvent pas effectuer de sauts, ce qui s'avère, au début, assez étrange pour les joueurs adeptes des attaques aériennes. Mais bon, le soft est loin d'être dans sa phase finale et on peut faire confiance à l'éditeur de Metal Gear Solid pour bonifier ce qui n'est, pour l'instant, qu'un ersatz de classiques du genre sans originalités. A suivre…

ACE COMBAT 3 ELECTROSPHÈRE

NAMCO REVIENT SOUS DE MEILLEURS CIEUX

Editeur : Namco - Disponibilité : courant 99

Après un succès incontestable dans tous les pays où la PlayStation se vend, Ace Combat voit son troisième volet enfin annoncé par Namco. Joie ! Les adeptes de Top Gun seront ravis.



Les croquis des avions présentent des fuselages audacieux.

Un avion, c'est vraiment agréable à piloter, mais seulement après dix ans d'études ou quatorze heures de lecture lorsqu'il s'agit d'un logiciel PC dont la notice dépasse la bible au niveau nombre de caractères. Reste une seule solution : Ace Combat. Beau, agréable et vraiment fun à jouer, Ace Combat 2 sur PlayStation est l'un des meilleurs titres de la machine pour qui aime chasser en altitude. Un troisième volet est d'ores et déjà annoncé au Japon ! Pour l'instant, Namco n'a présenté qu'une version développée à 50 % mais, déjà, le résultat se pose là. Se déroulant dans un avenir proche, le jeu propose des lieux futuristes où, malheureusement, les conflits n'ont pas disparu. Le pilote que vous incarnez fait partie d'un groupe de défense international, style O.N.U. mais en version plus musclée, et devra, sur une vingtaine de missions, faire comprendre aux trouble-fête que le châtiment tombe parfois du ciel.

UNE RÉALISATION RÉALISTE

Graphiquement, Ace Combat 3 est extraordinaire. Proposant un nouveau système de 3D avec un moteur de calcul plus puissant que le précédent, il deviendra l'un des jeux qui pousseront la PlayStation dans ses derniers retranchements. Les villes, graphiquement plus complexes, proposent plus de détails, et les éléments d'architecture urbaine sont désormais mis en relief, ce qui vous donne d'innombrables possibilités pour jouer avec le décor, pour esquiver des adversaires ou simplement exécuter de belles manoeuvres entre les piliers d'un pont. De plus, pour éviter intelligemment de surcharger la machine de fastidieux calculs, le soft propose un principe plutôt rusé : lorsque vous prenez de l'altitude, les détails de la ville disparaissent et ce n'est qu'en se rapprochant qu'ils redeviendront visibles. Une astuce de programmeur qui permet de garder une vitesse de jeu constante avec un niveau de détail très élevé. Bien entendu, votre appareil n'est pas en reste, car qui parle de futur proche parle aussi d'avions futuristes. Pour l'instant, seuls 4 appareils ont été présentés à la presse, mais nul doute qu'un grand nombre de nouveaux coucous seront présents dans la version finale du jeu. Combien de temps allez-vous encore tenir ?



La joie de faire des tonneaux est toujours présente.







Il est désormais possible de passer sous beaucoup plus de structures que dans l'épisode précédent.



Certaines missions vous demanderont de détruire bâtiments et places ennemies. Un régal.

Namco collectionne le succés

Au Japon, Namco est l'un des éditeurs qui porte la PlayStation à bout de bras, avec, chaque année, au moins un de ses titres dans les «million sellers», ces jeux qui dépassent le million d'exemplaires vendus. En 98, c'est Tekken 3 qui s'est vendu là-bas à 1,2 millions de pièces. Et on attend les résultats de Ridge Racer 4, qui est très bien parti pour franchir le cap, lui aussi.

E

écédent, il
PlayStation
es, graphi-
de détails,
nt désor-
ombrables
r esquiver
de belles
plus, pour
achine de
ipe plutôt
détails de
prochant
program-
se de jeu
levé. Bien
e, car qui
futuristes.
sentés à la
e de nou-
sion finale
e tenir ?

us de

ces

Par Julien Chièze

L'ARCADE et le PC inspirent la PlayStation

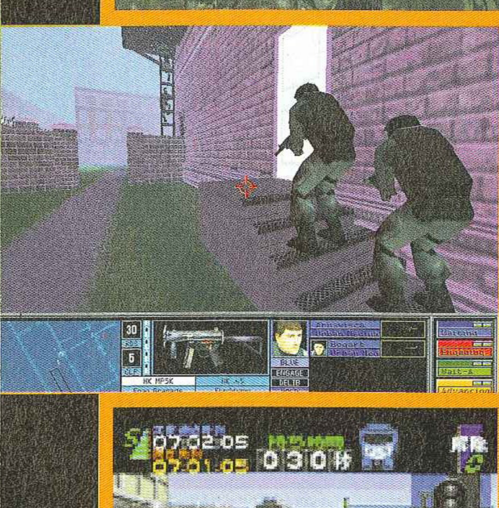
UNE FOIS DE PLUS L'ARCADE ET LE PC CONSTITUENT DE VÉRITABLES VIVIERS OU LES DÉVELOPPEURS PLAYSTATION TROUVENT LEUR INSPIRATION. CE MOIS-CI STRATÉGIE ET CONDUITE DE TRAINS SE PARTAGENT LA VEDETTE. UNE TETE D'AFFICHE UN RIEN CURIEUSE QUI PROUVE QUE LA PLAYSTATION TOUCHE À TOUT.





RAINBOW SIX

Il y a des livres, comme ça, hop, qui inspirent particulièrement les développeurs de jeux vidéo. Les missions commandos sont populaires ? Pas de problème, Red Storm Entertainment acquiert les droits du dernier roman de Tom Clancy, Rainbow Six, et s'empresse d'en produire une adaptation PC ! Puis, un matin, au cours d'une joyeuse séance de brainstorming, on se dit qu'une version PlayStation surfant sur la vague Metal Gear Solid ne ferait pas de mal, alors, eh bien, on se lance ! Dans Rainbow Six, vous guidez des escouades surentraînées devant exécuter des assauts sur diverses installations terroristes. Le jeu se déroule alors en deux phases. La première consiste à étudier soigneusement les ordres de mission, puis ensuite vient le moment de constituer son petit groupe de potes dans le genre ninjas futuristes. Lors des missions, il s'agit donc de bien placer ses hommes et de tenter de prévoir le mieux possible le déroulement de l'action. Vous l'aurez compris, si Konami a tout misé sur une trame scénaristique fouillée dans laquelle vous évoluez en incarnant un seul et même personnage, Rainbow Six vous obligera, pour sa part, à gérer des commandos entiers avec un souci de réalisme incroyable. En Europe, il faudra attendre avril 99 pour que Take Two Interactive Software publie ce titre qui pourrait bien créer la surprise face à la bombe Metal Gear Solid !







特別列車「電車でGO!(号)」

DENSHA DE GO ! 2

Alors là, on est en droit de se poser de sérieuses questions sur la santé mentale des joueurs nippons ! Franchement, après s'être enthousiasmés pour les courses hippiques, les voici qui tombent béats d'admiration devant une simulation de... métros et de trains en arcade ! Eh oui, vous aussi, devenez salarié de la RATP nippone. Seules obligations : ne pas accumuler les retards et surtout interdiction formelle de faire la grève ! Après une version arcade et PlayStation écoulée à plus d'un million d'exemplaires, voici le second opus de la série ferroviaire phare qui s'apprête à débarquer pour le 18 mars. Densha De Go !, qui signifie en bon français : «Allons en train !», n'est pas ce qu'on peut appeler une référence graphique. Le plaisir est ailleurs, comme on dit ! Il s'agit ici d'apprendre à maîtriser sa vitesse, comprendre comment négocier le mieux possible les trajectoires les plus courbes, tout en se souciant constamment du confort du passager. En ce qui concerne une éventuelle sortie européenne, croyez-moi, vous pouvez toujours rêver, mais bon, sait-on jamais... La seule certitude concerne le succès probable du titre au Japon. A tous les coups, le raz-de-marée sera encore au rendez-vous. Décidément, il n'y a pas que les Romains qui sont fous !

Par Julien Chièze

PLANETE RUSHES

Quoi de plus désagréable que de se sentir exclu d'une dynamique mondiale. L'Europe et la France, en particulier, l'ont bien compris. Le retard accumulé leur permettant de prendre du recul sur les erreurs de leurs concurrents, ils devraient désormais pouvoir être capables de faire jeu égal avec les géants nippons et américains. En ce début d'année, le climat est donc à l'optimisme. Si parler informatique, jeu vidéo et posséder une PlayStation se révèlent être trois pratiques très tendance, l'objectif premier de PlayStation Magazine demeure donc de vous tenir informé des moindres évolutions d'un milieu en pleine expansion. Ainsi pas question de se sentir écarté.

Psygnosis perd des plumes

Le 8 décembre à 14h30, les employés de la branche américaine de Psygnosis (WipEout, Formula One) ont été informés que la plupart de leurs activités allaient désormais tomber dans le giron de la maison mère à Liverpool. Au final, il ne restera que 13 salariés pour faire fonctionner les opérations marketing et s'occuper du contact avec les éditeurs tiers qui se chargeront désormais de la distribution des produits Psygno sur le territoire U.S. La politique actuelle de Psygnosis est simple : retourner aux sources qui avaient amené le succès. En effet, une expansion mal maîtrisée ne mène qu'à la division, puis à l'anarchie. Si, à l'origine, la société ne comprenait que 200 employés et un réseau de distribution local, cette année on pouvait dénombrer près de 800 salariés et de multiples réseaux de distribution. Désormais, après les épurations successives, il ne restera plus que 600 salariés et une maison mère au pouvoir raffermi. Des actions nécessaires permettant d'effacer les rumeurs de rachat. La chouette va-t-elle réussir son nouvel envol ? A suivre...



Veni, vidi... Vivendi !

Havas, l'une des filiales de Vivendi, s'apprête à racheter la société californienne Cendant Software, cinquième éditeur de logiciel au monde possédant les droits de titres aussi prestigieux qu'Half-Life, Warcraft, Diablo, etc. Pour le premier groupe français de communication, l'opération revêt une importance considérable puisqu'elle lui permettrait de devenir l'un des acteurs principaux dans le secteur du multimédia ludo-éducatif. Et pourtant, tout ne s'annonçait pas sous les meilleurs augures, tant le rachat de Cendant intéressait des mastodontes tels que Microsoft, Mattel, IBM, Disney et Electronic Arts ! Les atouts d'Havas : une rapidité d'exécution couplée à une parfaite compréhension des attentes de l'actionnaire qui ne souhaitait pas voir son groupe éclater en plusieurs lots. Un rachat compris entre 6 et 7 milliards de francs qui prouve, de manière éclatante, la volonté des sociétés françaises de ne plus rester en marge d'un des principaux moteurs de l'économie du troisième millénaire.

Les figurines Gex ? Y a pas de lézard !

Eidos et Crystal Dynamics viennent de passer une commande bien inattendue à la compagnie ReSaurus. Vous vous étiez épris du charmant lézard Gex, alors l'annonce qui suit va vous envoyer au septième ciel. Une gamme complète de figurines à l'effigie de votre héros va bientôt être commercialisée ! Dans les merveilleuses boîtes, on retrouvera un Gexounet portant l'un des costumes (au choix du consommateur) présents dans Gex : Enter the Gecko et Gex 3 : Deep Cover Gecko, plus un ennemi issu du jeu. Alors, à combien ce concentré de Barbie-like ? Eh bien, vous n'aurez qu'à débourser la modique somme de 55 francs environ ! En outre, à l'instar des plus grands de ce monde, Gex se permettra quelques apparitions en guest star dans une collection de livres pour enfants publiée par Troll Communication (courant 99). Bon, le seul problème c'est qu'on n'est pas encore sûr que tout cela soit dispo en France, mais bon il existe bien les figurines Crash Bandicoot ou Final Fantasy VII, alors pourquoi bouder le lézard ? Ayez la foi et visitez les magasins spécialisés.





Bilan de santé mondial pour la PlayStation

A/ Baisse de forme au Japon ?

L'analyse publiée par le très sérieux journal nippon Nihon Keizai Shimbun n'est pas des plus rassurantes. En effet, celle-ci met en lumière un ralentissement progressif des ventes de jeux PlayStation sur l'archipel. Cette étude se fonde sur un constat simple : en 1998, il se serait vendu près d'un million de jeu en moins par rapport à l'exercice 97. Si 22 millions de jeux PlayStation ont tout de même trouvé preneur, il est à noter que, pour l'une des premières fois, aucun titre, hormis Tekken 3, n'aurait dépassé la barre fatidique du million de pièces écoulées au cours de la première moitié de l'année ! Alors, doit-on parler de crise conjoncturelle liée au report des gros titres (Final Fantasy VIII, Dragon Quest 7), ou bien plus grave, les Japonais commenceraient-ils à se lasser de la PlayStation... Sans vouloir jouer le normand, la réponse se trouve au milieu. Cette réaction va-t-elle faire accélérer Sony pour le lancement de son hypothétique PlayStation 2 000 ? Réponse dans les mois à venir !

B/ Des ventes dopées en France !

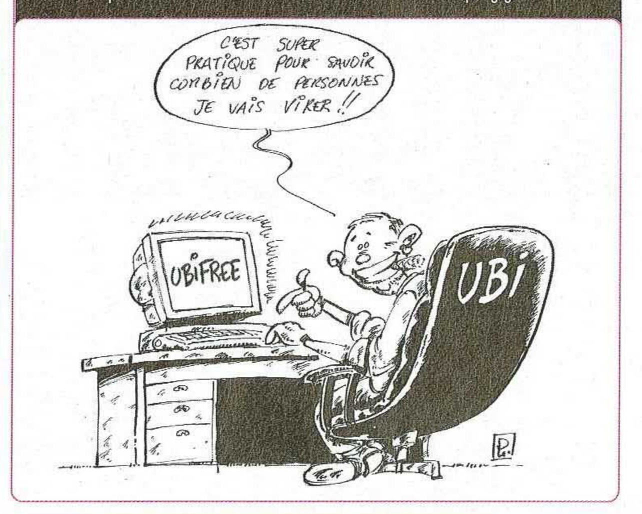
Décidément les disparités de comportement d'achats n'ont jamais été aussi flagrantes entre l'Europe et le Japon. Alors qu'on observe un essoufflement des ventes PlayStation au pays du Soleil Levant, les résultats français sont en passe de pulvériser tous les records. C'est simple : sur le début du mois de décembre 1998, il s'est vendu une console PlayStation toutes les 3 secondes ! Pourquoi un tel engouement ? Tout simplement parce que la console est désormais proposée à un prix dérisoire (c'est relatif), qu'il existe une profusion de titres à la qualité de plus en plus impressionnante, une gamme Platinum avantageuse qui rencontre un énorme succès, et puis, n'ayons pas peur des mots, la PlayStation est à la mode et pour longtemps. Voilà, eh bien pendant que vous étiez en train de lire ce petit texte, près de 10 PlayStation ont trouvé acquéreur. Si après on ne parle pas de marché de masse...

C/ La démesure américaine

D'après une récente étude de marché, 207 000 consoles PlayStation ont été vendues au cours des seules deux premières semaines de novembre 1998 aux Etats-Unis ! Alors, dans ce cas-là, il existe deux types de réaction diamétralement opposées. Celle de Sony qui se frotte les mains et s'auto-congratule en concluant par : «Ceci est très encourageant mais il est encore possible de faire mieux». Tandis que l'autre position, celle de la concurrence, a commencé à se demander s'il était encore utile de lutter devant un tel plébiscite. Avec 64 % de parts de marché sur les consoles durant le mois de novembre, une moyenne de plus d'un million de titres écoulés toutes les deux semaines et une représentation quasi sans partage dans le top 10 des meilleures ventes de jeu, la réussite de la PlayStation, et donc de Sony, sur le territoire américain ne souffre d'aucun ralentissement, même si Zelda 64 (Nintendo 64) règne actuellement sans réserve.

Internet et la revendication sociale chez Ubi Soft

«Des employés d'Ubi Soft lancent aujourd'hui le premier syndicat virtuel : Ubifree, une alternative à l'absence de structure sociale !» Le malaise qui commençait à gangrener l'entreprise des cinq frères Guillemot atteint ici son paroxysme. En reprenant l'exemple américain, quelques employés d'Ubi restés dans l'anonymat, excédés par des conditions de travail jugées peu satisfaisantes, ont décidé de monter un site Internet sur lequel les salariés pourraient déverser et ainsi canaliser leur mécontentement. L'objectif est clair : faire prendre conscience aux dirigeants des problèmes rencontrés. Réponses des intéressés : "Aucun commentaire à faire"... c'est pas gagné !

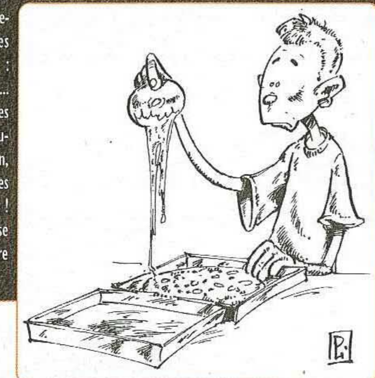


Barbie se paye Riven et Myst

Barbie est une femme active. Mais c'est en fait sa mère, la société Mattel, qui a forgé ce caractère. Peu implantée dans le jeu vidéo, la marque phare des fillettes organisatrices de dînettes entre poupées, vient de décider de combler son retard en rachetant, pour près de 3,8 milliards de dollars, la société The Learning Company. Grâce à l'acquisition du septième éditeur de logiciels de jeux au monde, Mattel se donne enfin les moyens d'amorcer la refonte de son activité. «Nous souhaitons que Mattel devienne plus qu'une simple compagnie de jouet. Il faut que nous nous insérions dans une vision plus globale de l'industrie du divertissement pour enfant» déclare Jill Barad, PDG de la maison Barbie, avant d'ajouter : «Grâce au rachat de TLC, notre branche informatique devrait désormais être capable d'atteindre le milliard de dollars de résultat !» Vu le prix de l'opération, c'est tout le mal qu'on leur souhaite.

De la pizza dans vos PlayStation

Pas toujours évident de trouver des moyens efficaces d'intéresser le public. Pourtant lorsqu'on s'appelle Sony, on est jamais dépourvu d'idées. Aux Etats-Unis, la dernière en date est particulièrement étrange ! En effet, pour chaque pizza achetée chez Pizza Hut, l'heureux acheteur repartait avec un CD de démos des meilleurs jeux PlayStation du moment : Metal Gear Solid, Crash Bandicoot 3... Mieux encore, avec de la chance, les plus goinfres pouvaient même, en cumulant des points Pizza Hut/PlayStation, remporter des jeux et autres goodies Sony super débiles, mais bien sympas ! Premier enseignement : la gourmandise n'est pas un vilain défaut. Pour être heureux, soyez obèse.



Le futur du jeu vidéo selon Peter Molyneux

Grâce à l'interview du mois dernier, vous avez pu faire plus ample connaissance avec le personnage Peter Molyneux. Mais ce visionnaire de l'industrie du jeu vidéo, ne nous avait pas tout révélé. Après l'avoir titillé un peu plus sur le cas de la PlayStation 2, voici son analyse : "Je pense très sincèrement que la technologie NURBS (Non Unifom Rational B-Splines) sera l'outil de développement du futur. Par exemple, si la PlayStation 2 utilisait le NURBS pour son environnement graphique en lieu et place des traditionnels polygones, on aurait droit à des graphismes... nouvelle génération ! Finis les angles droits, vive les courbes. Néanmoins, j'ai conscience que l'utilisation de cette technologie obligera à rallonger les délais de développement." Ne nous emportons donc pas, car si le NURBS possède un potentiel énorme, l'investissement nécessaire, aussi bien financier qu'humain, afin de l'assimiler, puis de le maîtriser semble, pour le moment, trop important pour imaginer le voir intégrer la PlayStation 2. On pourra en reparler pour la Play 3 et là je ne me mouille pas trop !

Sony se la joue Julien Lepers

Chez Sony Entertainment, il n'y a pas que la PlayStation dans la vie. Remportant de plus en plus de succès, Sony Online (oui, vous savez Monsieur l'Internet) vient de signer un accord avec Hasbro Interactive portant sur l'acquisition exclusive des droits d'utilisation de la version informatique du Trivial Pursuit ! Si cela peut vous paraître moins intéressant qu'un Gran Turismo online, Sony possède une logique plus pragmatique. Depuis sa création en 1983, le célèbre jeu de société s'est vendu à plus de 70 millions d'unités dans le monde, tandis qu'à titre de comparaison, malgré son énorme succès, Gran Turismo ne s'est même pas écoulé à 5 millions d'exemplaires. La vérité est définitivement ailleurs. Profitant de la situation, Hasbro a décidé de commercialiser sur PlayStation la très pitoyable Roue de la Fortune ! Au moins, comme dans Gran Tourismo, il est question de roue...

La folie hippique se prolonge au Japon

Vous vous imaginez acheter un jeu de course hippique ? A mon avis, pas vraiment. Eh bien, le petit Japonais, lui, pense tout à fait le contraire. Si, si c'est sûr, devant le succès populaire incroyable des deux premiers épisodes, Tecmo récidive en s'apprêtant à publier Gallop Racer 3, la simulation ultime de tiercé, quinté, quarté plus ! Alors oui, d'accord, on nous montre de bien jolies images, on nous parle d'un réalisme qui n'aurait comme seul rival que Gran Tursimo (avec des sabots j'espère), mais tout de même avouons que cela nous fait bien rire. Je ne vous parle pas du moment où vous aurez à sélectionner votre canasson parmi les 1 500 proposés et, attention, ne demandez pas si la boîte de vitesse est manuelle ou automatique, les Japonais risqueraient de mal le prendre ! Décidément, il faut de tout pour faire un monde... A quand la simulation de courses de hamsters contre une équipe de limaces ?

Les incontournables

Les plus attendus

Peu de variations ce mois-ci dans nos incontournables. Le faible nombre de sorties n'a pas révolutionné nos classements. Conclusion, un tableau très similaire à celui du mois dernier. Il faudra attendre le mois de mars prochain pour voir les choses évoluer... dans le bon sens. L'occasion pour tous ceux qui veulent profiter des jeux parus en décembre de compléter leur collection sans se tromper.

LES INCONTOURNABLES — LE PLUS ATTENDU



Course auto



Gran Turismo

Editeur : SONY C.E.



Colin McRae Rally

Editeur : Codemasters



TOCA 2 Touring Cars

Editeur : Codemasters



Ridge Racer Type 4

Editeur : Namco

Combat



Tekken 3

Editeur : Namco



Soul Blade

Editeur : Namco



Rival Schools

Editeur : Capcom



Ergheiz

Editeur : Squaresoft

Sport



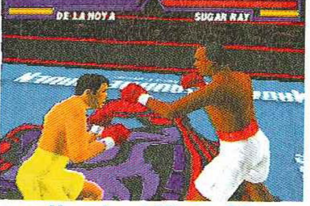
FIFA 99

Editeur : EA Sports



Yannick Noah All Stars Tennis'99

Editeur : Ubi Soft



Knockout Kings 99

Editeur : EA Sports



X Games Pro Boarder

Editeur : Disney Interactive

LES

RPG/aventure

Action/aventure

Jeux de tirs

Color

Plate-forme

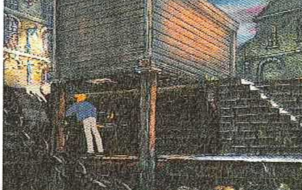
Cra

Bizarre

LES INCONTOURNABLES — LE PLUS ATTENDU

RPG/aventure

Final Fantasy VII
Editeur : Squaresoft


Les Boucliers de Quetzalcoatl
Editeur : Sony C.E.


Wild Arms
Editeur : Sony C.E.J



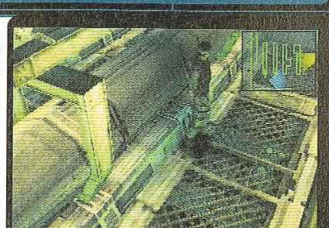
Final Fantasy VIII
Editeur : Squaresoft

Action/aventure

MediEvil
Editeur : Sony C.E.


L'Exode d'Abe
Editeur : GT Interactive

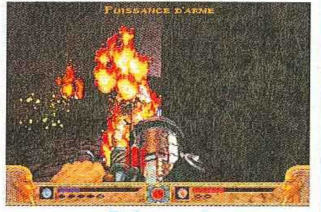

Tomb Raider III
Editeur : Eidos


Metal Gear Solid
Editeur : Konami

Jeux de tirs


Colony Wars Vengeance
Editeur : Psygnosis

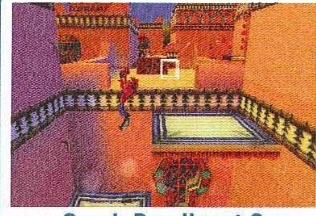

Duke Nukem 3D
Editeur : GT Interactive



Exhumed
Editeur : Take 2 Interactive

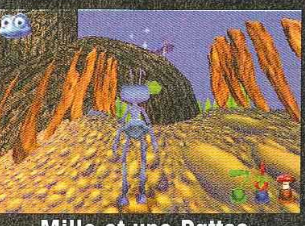

Eliminator
Editeur : Psygnosis

Plate-forme


Crash Bandicoot 3
Editeur : Sony C.E.


Spyro le Dragon
Editeur : Sony C.E.


Gex 3D
Editeur : Take 2 Interactive


Mille et une Pattes
Editeur : Disney Interactive

Bizarre


Devil Dice
Editeur : Sony C.E.



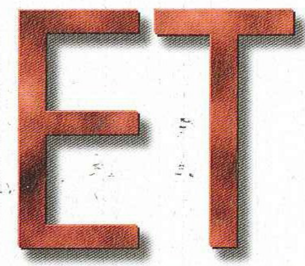
Music
Editeur : Codemasters


Bust a Groove
Editeur : Enix


Parappa the Rapper 2
Editeur : Sony C.E.

Par Gana@joystick.fr

INTERNET



Merci au petit Rémi de St Brieux qui m'encourage dans ses 8 000 mails à continuer ma rubrique. Tu peux compter sur moi, je répondrai à chacun de tes mails et j'y ajouterai même en attachement ma photo dédicacée. Gana@joystick.fr

WEB HORREUR SHOW

Mon Dieu, il fibrille





C'est décidé je veux faire de la chirurgie, ça a l'air tout simple en plus. Un chausse-pied, du sopalin, des tournevis et un local à vélo, voilà j'ouvre ma clinique. Au début c'est normal, je risque de faire quelques erreurs, ablation d'un organe à première vue superflue mais qui s'avérera vital ou, plus excusable, éternuer dans un patient ouvert. Dans le métier on appelle ça une boulette. Afin de me perfectionner, je recherche des volontaires qui auraient soit une sténose partielle des voies biliaires extra-hépatiques, soit une tuberculose intestinale, ou, l'occasion faisant le larron, un veinard présentant une fistule salivaire. C'est ma mère qui va être contente, depuis le temps qu'elle veut un médecin dans la famille.

http://www.onlinesurgery.com/

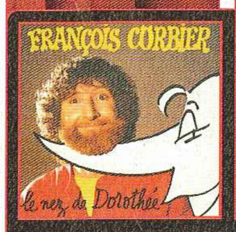
C'est la Zone mec





Hier encore, avoir la classe c'était avoir une haleine fraîche, porter des mocassins en nubuck, ou avoir un after-shave de marque, genre Mennen. La classe du moment c'est de commander ses DVD directement sur Internet. Il existe des tonnes de sites pour ça, les deux plus sérieux étant www.dvdexpress.com et www.dvdempire.com. Vous trouverez des nouveautés genre Small Soldiers, Deep Impact ou Le masque de Zorro pour environs 20 $ chacun soit environs 20 écus (environs 850 roupies ou 5 539 drachmes). Cool hein ? Oui, enfin c'est cool pour ceux qui peuvent les lire et là ça se complique un peu puisqu'en France les lecteurs sont Zone 2 donc incompatibles avec les disques U.S. Il existe évidemment des moyens de faire sauter cette protection et là pour éviter les embrouilles je préfère rester dans le flou, genre comme ça quoi.

Barbu

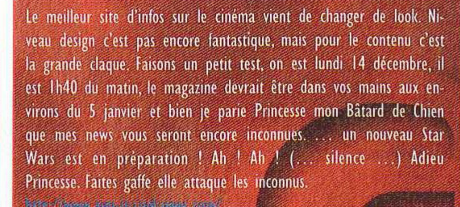




Le fan club de Corbier est online. On s'y échange des poils, des chansons collectors, des posters dédicacés par Pat Leguen. Sur la page on retrouve l'intégralité des chansons de la star : Sans ma Barbe, le Nez de Dorothée, Dominique, Nos Amis les Mille Pattes (pour ne citer que les plus connues d'entre elles) mais aussi des photos, des textes et des interviews du chanteur.

http://www.multimania.com/corbier/corbier/c_menu.htm

Oh! Leewood. Quoi de neuf ?



Le meilleur site d'infos sur le cinéma vient de changer de look. Niveau design c'est pas encore fantastique, mais pour le contenu c'est la grande claque. Faisons un petit test, on est lundi 14 décembre, il est 1h40 du matin, le magazine devrait être dans vos mains aux environs du 5 janvier et bien je parie Princesse mon Bâtard de Chien que mes news vous seront encore inconnues… un nouveau Star Wars est en préparation ! Ah ! Ah ! (… silence …) Adieu Princesse. Faites gaffe elle attaque les inconnus.

http://www.ain-it-cool-news.com/





Ma Home Page à moi

Ah il l'avait bien planquée sa Home Page Bill Gates ; www.microsoft.com/billgates. Je suis sûr qu'à la plage, il fait partie des gens qui cachent leur portefeuille dans leurs chaussures au moment de la baignade en se disant que là c'est en sécurité, et que personne pensera jamais à regarder tout au fond. On y apprend des tas de choses intéressantes, comme par exemple son goût prononcé pour la série télé Maguy dont il revoit sans cesse les épisodes sur son écran plasma de 12 mètres de haut, sa fâcheuse habitude à se ronger les ongles de pieds dans son bain ou encore sa collection de clous du monde entier.



Vas-y Francky c'est bon

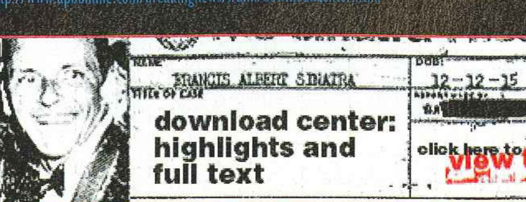
L'intégralité du dossier de Franck Sinatra a été posté sur Internet. Au total c'est plus de mille pages décrivant les va-et-vient de la star, ses habitudes alimentaires, ses fréquentations, ses manies… J'en ai relevé quelques passages :

8h27 M. Sinatra prépare son café qu'il boit avec un seul sucre.

9h12 Il va chercher son courrier.

22h45 on vient de retrouver M. Sinatra les mains pleines de sang. Rien à signaler.

http://www.apbonline.com/breakingnews/frank/downloadcenter.html



15 NOUVEAUX ULTIMA

AIX EN PROVENCE - AUXERRE - BRUAY LA BRUISSIERE - DIEPPE - FLERS - LAVAL 2 - LES SABLES D'OLONNE
NANTES - ORLEANS - RENNES - ROUEN SUD - SENS - SAINT BRIEUC - VENCE - SOISSONS

CHEZ ULTIMA, LES PRIX TIENNENT LA ROUTE !

CRASH BANDICOOT 3
269 F

TOCA 2
269 F !

TOCA 2 est à 369 F, Ultima te reprend Colin Mac Rae ou Gran Turismo pour 100 F... Tu pourras piloter le nouveau hit à prix d'ami !

Crash Bandicoot 3 est à 369 F, Ultima te reprend Crash Bandicoot 2 100 F pour délirer au meilleur prix !

ULTIMA *



ON A TOUT A GAGNER

• PARIS/RÉGION PARISIENNE

PARIS / REPUBLIQUE JEUX VIDEO
5, bd Voltaire - 75011
Tél : 01 43 38 96 31 - Fax : 01 43 38 11 86

PARIS / GOBELINS
57, avenue des Gobelins - 75013
Tél : 01 47 07 33 00

PARIS / REPUBLIQUE BOUTIQUE MICRO
7, bd Voltaire - 75011
Tél : 01 47 00 94 84

PARIS / SAINT-GERMAIN-DES-PRES
73, bd Saint-Germain - 75005
Tél : 01 43 54 50 00

ASNIERES 01 47 91 49 47
95, avenue de la Marne - 92600

BRUNOY 01 69 39 55 82
18, rue Pasteur - 91800

CERGY PONTOISE 01 30 31 25 25
C.Cial «les 3 fontaine» au dessus de la gare RER
7, grand place - 95000

ISSY LES MOULINEAUX 01 47 36 17 03
C.Cial « Des 3 Moulins » - 92130

OSNY-PONTOISE 01 30 38 48 18
C.Cial de l'Oseraie
Galerie marchande Auchan - 95522

PUTEAUX 01 47 72 23 23
25, bd Richard Wallace - 92800

• PROVINCE

ABBEVILLE 03 22 19 04 04
9, rue Jean-Jaurès - 80100

AIX EN PROVENCE NOUVEAU
18, rue Paul Bert - 13100
Tél : 04 42 96 19 19

AJACCIO 04 95 20 25 81
5, avenue Beverini - 20000

ANNECY 04 56 72 45 00
Passage Gruffaz - 74000

ARRAS 03 21 23 10 10
29, rue Gambetta - 62000

AUCH 05 62 05 32 62
36, rue de Lorraine - 32000

AUXERRE NOUVEAU
Carré du Temple - Rue du Temple - 89000
Tél : 03 86 51 57 59

BALLARUC 04 67 43 64 16
C.Cial Carrefour boutique n° 11 - 34540

BASTIA 04 95 31 68 70
2, rue de la Miséricorde - 20200

BORDEAUX 05 56 92 85 11
203, rue Sainte-Catherine - 33000

BREST 02 98 80 62 14
12, rue Louis Pasteur - 29200

BETHUNES NOUVEAU
C.Cial CORA Bruay - 62700
Tél : 03 21 53 38 48

CAEN 02 31 86 84 84
17-19, rue Arcisse Caumont - 14000

CASTRES 05 63 59 28 03
6, rue Henri IV - 81100

CHARTRES 02 37 21 60 50
10, rue de la Poêle perçée - 28000

COMPIEGNE 03 44 40 48 97
10, rue des Bonnetiers - 60200

DAX 05 58 74 00 58
33, avenue Saint-Vincent-de-Paul - 40100

DIEPPE NOUVEAU
C. Cial Belvédere Auchan - 76200
Tél.: 02 35 84 74 14

DOUAI 03 27 71 60 70
57, place d'armes - 59500

FLERS NOUVEAU
65, rue de Domfront - 61100
Tél.: 02 33 64 39 44

GRENOBLE 04 76 00 08 23
4, rue Saint-Jacques - 38000

LA ROCHELLE 05 46 41 80 81
14, rue du Pas du Minage - 17000

LAVAL 02 43 53 36 80
10, rue Val de Mayenne - 53000

LAVAL 2 NOUVEAU
C.Cial Carrefour La Mayenne - 53000
Tél : 02 43 68 30 76

LE MANS 02 43 23 35 92
7, rue Victor Bonhommet - 72000

LENS 03 21 42 62 63
C.Cial CORA -Vendin le Vieil - 62880

LIBOURNE 05 57 25 50 11
12, allée Robert Boulin - 33500

LILLE 03 20 12 98 99
C.Cial des Tanneurs - 59000

LORIENT 02 97 84 87 38
6, place des Halles Saint-Louis - 56100

LYON 04 72 60 83 72
58, cours Lafayette - 69003

MONTPELLIER 04 67 92 97 59
C.Cial Le Triangle - Rue Jules Millau - 34000

NANCY 03 83 35 49 33
Galerie Saint-Sébastien - 54000

NANTES NOUVEAU
12, rue Jean-Jaques Rousseau - 44000
Tél. : 02 40 48 57 05

NIMES 04 66 76 16 16
2, rue des Greffes - 30000

ORLEANS NOUVEAU
1, rue Isaac Jogues (près des Halles Chatelet) - 45000
Tél. : 02 38 53 38 36

PAU 05 59 27 18 86
1, rue du Docteur Simian - 64000

PERPIGNAN 04 68 66 52 11
C.Cial - Cabestani - 1, rue des Berges - 66300

PROVINS 01 60 67 68 21
14-16, rue Victor Arnoul - 77160

RENNES-CESSON NOUVEAU
C.Cial Carrefour Cesson-Sévigné - 35510
Tél. : 02 23 45 07 07

RODEZ 05 65 68 41 79
6, avenue Victor Hugo - 12000

ROUEN 02 35 88 68 68
50, rue Grand Pont - 76000

ROUEN SUD - TOURVILLE NOUVEAU
11, C.Cial Carrefour galerie marchande - 76410
Tél. : 02 35 81 16 16

ROYAN 05 46 05 21 79
62, bd de la République - 17200

SABLES D'OLONNE NOUVEAU
34, rue des Halles - 85100
Tél. : 02 51 21 61 68

SAINT-BRIEUC-LANGUEUX NOUVEAU
C.Cial Carrefour Langueux - 22360
Tél. : 02 96 52 07 07

SAINT-MALO 02 23 18 18 23
75 bis, bd des Talards - 35120

SENS NOUVEAU
47, Grande rue - 89100
Tél : 03 86 64 99 17

SOISSONS NOUVEAU
4, rue St Christophe - 02200
Tél. : 03 23 93 11 38

STRASBOURG 03 88 52 03 52
31, rue des Fossés des Tanneurs - 67000

TOULOUSE 05 61 12 33 34
11, rue des Lois - 31000

TOULOUSE 05 61 61 54 00
C.Cial Gramont Auchan - 31200

VENCE NOUVEAU
164, avenue Emile Hugues - 06140
Tél. : 04 93 24 00 34

VILLEFRANCHE 04 74 65 94 39
11, rue des Marais - 69400

VOIRON 04 76 65 72 55
2, avenue George Frier - 38500

Bientôt : DIJON • NIORT

Peter's Plane

* Dans les magasins participant à l'opération

LE SPÉCIALISTE DES JEUX NEUFS & OCCASIONS DEPUIS 1984 !

REVENDEURS REJOIGNEZ-NOUS ! CONTACTEZ-NOUS AU 01 34 66 97 70.

ULTIMA EN VPC : Minitel 3615 ULTIMA GAMES - Téléphone 01 47 07 33 00 - Fax 01 45 35 30 90 - Courrier : 57, av. des Gobelins - 75013 PARIS

Par Vladimir Sebansky

ZIK

Laissez tomber les jeux vidéo. Débranchez votre PlayStation. Brûlez les pages qui entourent celle-ci et commencez l'année avec de la musique, pas des bip-bip ou des pixels qui se tapent sur la tronche.

BRULEZ VOS JEUX

Beretta 70

Cripple Dick Hot Wax !

Bien compiler serait-il devenu un art ? En tout cas, celle-ci (de compilation), Beretta 70, a le mérite d'être non seulement originale et en plus diablement plaisante. Oubliez les compiles de soundtracks des films blaxploitation, le succès planétaire des B.O. tarantinesques a rendu la chose commune et banale, et préparez vos oreilles à du neuf fabriqué avec du vieux : une compilation de morceaux tirés des films policiers italiens des années 70. Un vrai petit bijou, truffé de trésors de-ci de-là, même si tous les titres ne sont pas renversants. Bien qu'européens, et surtout italiens, les divers musiciens et groupes ici représentés s'essayaient à un funk psychédélique plus black que leurs collègues ricains. Parfois drôles, tant l'imitation tend vers la caricature, les morceaux sont plus souvent géniaux. A ne pas manquer. Une belle pièce pour une collection véritablement éclectique.

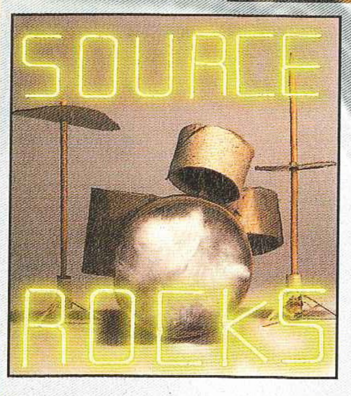


DJ Krush

Kakusei [Sony]

DJ Krush brise les idées reçues et des clichetons fastoches : il fait du hip hop depuis son Japon natal, là où certains attendent systématiquement une quelconque banlieue américaine. Sa musique oublie d'être braillarde, puisque instrumentale. On écoutera son quatrième album, donc, plutôt avec la tête qu'avec les pieds. Bien que les forcenés réussiront à bouger ce qui leur sert de corps sur les dancefloors. Kakusei joue avec les ambiances, les rythmiques métronomiques et impitoyables, les sons aiguisés et les samples tout aussi pointus. On navigue en pleine B.O., sans jamais voir d'autres images que celles qu'on a dans la tête. Des films qui restent encore à tourner.

Source Rocks



[Source]

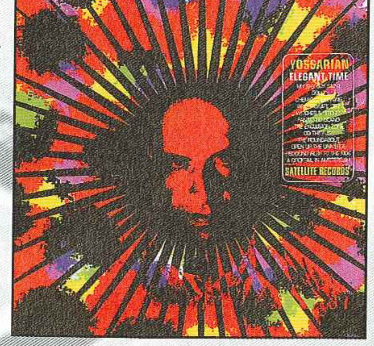
Continuons à traîner dans le monde de la compile mais, cette fois, dans un but de découvreur/éclaireur et non pas d'archéologue sonore prostré vers le passé. En fait, dans l'optique de détecter de nouveaux talents ou du petit monde qui confirme la confiance et toute l'estime qu'on leur portait. Source nous avait habitués à un tel exercice, avec les, maintenant fameuses, compilations Source Lab. Source Rocks débarque pour continuer le travail. Ici, ça sent la France. Monsieur, des tas de petits groupes de chez nous, des bidouilleurs hexagonaux et de ceux qui n'ont plus à rougir de ne pas être nés Outre-Manche. On retrouve donc, la joie au cœur, les Phoenix qui accompagnèrent et remixèrent les gars de Air ; Cosmo Vitelli, qui va sûrement devenir énorme très bientôt ; Bertrand Burgalat ; Mellow ; Bosco… Que du beau monde et de nouvelles têtes tout au long des 13 titres à ne pas manquer, comme on dit chez monsieur Marketing.

Yossarian

Elegant Time

[Satellite Records]

La pochette ne ment pas : les explosions de couleurs et les ambiances psychédéliques sont au rendez-vous. Et à l'anglaise, puisque derrière Yossarian se cache, effectivement, un british qui a sans aucun doute été élevé au pudding Syd Barret. On ne lui en veut pas, la référence est prestigieuse. De son maître, notre Anglais a gardé le goût des balades un peu décalées, des arrangements mêlant adroitement instruments rocks typiques et touches électroniques Moogisantes. On explore le passé, on redécouvre des ambiances presqu'oubliées, avec joie, grâce à ce premier album Yossarian.

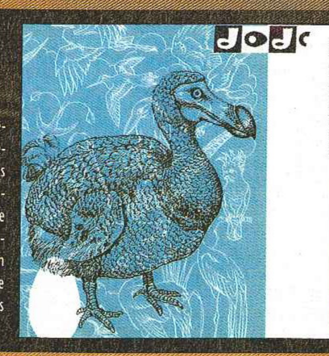


Dodo

The Android's Dream

[Sideburns Recordings]

Ne vous fiez pas à ce nom, Dodo, les sons présents sur ce premier album ne sont certainement pas voués à disparaître. Electronique ras la gueule, expérimental le plus souvent, oscillant parfois entre le joyeusement kitsh et le franchement bizarre, Dodo est, en tout cas, sacrément original. Un groupe british qui n'en est pas un, puisqu'il n'y a, en fait, qu'une seule femme derrière l'oiseau (le dodo...). Amateurs de bizarreries électroniques, n'hésitez pas.



Mozesli

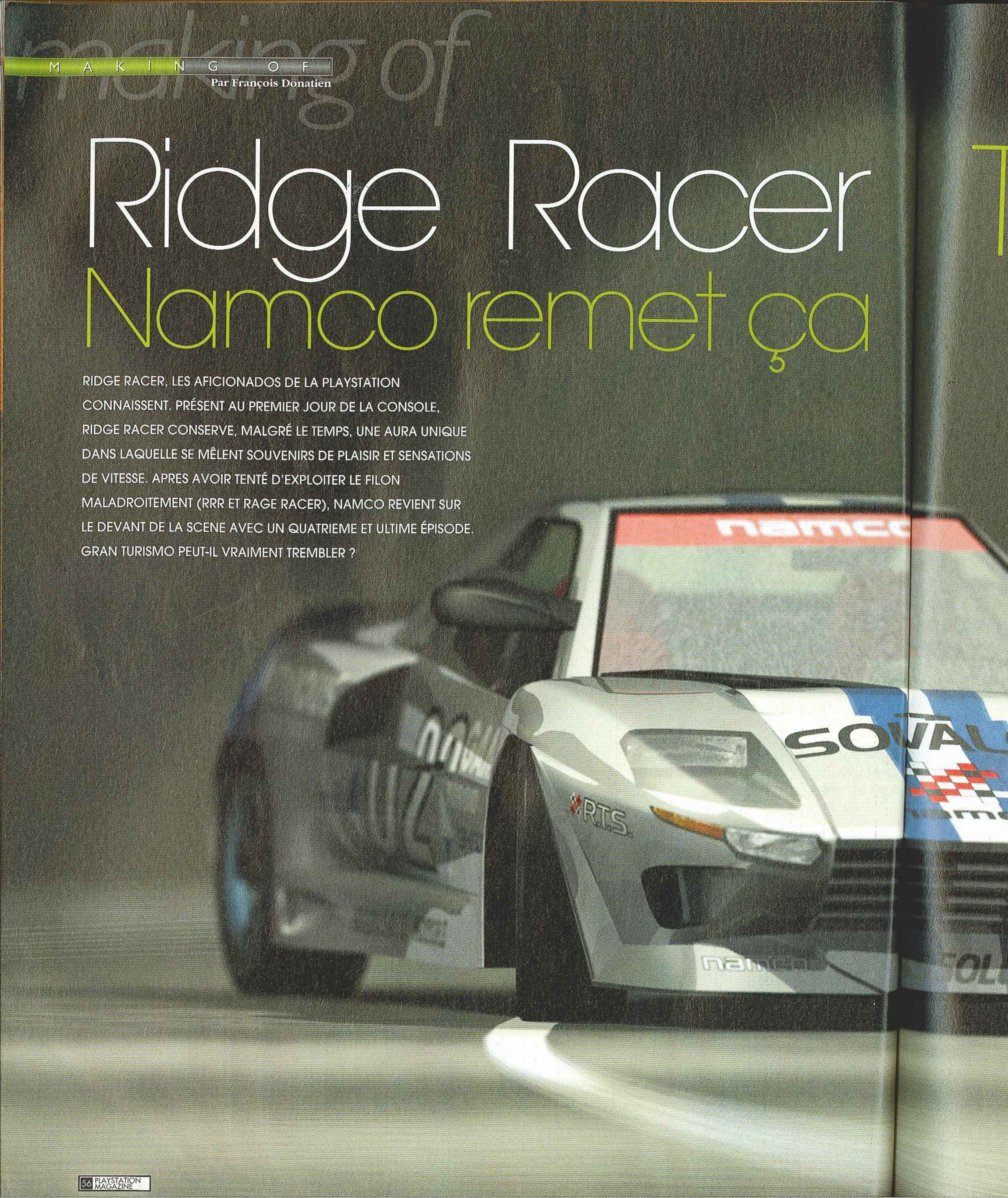
[Source]

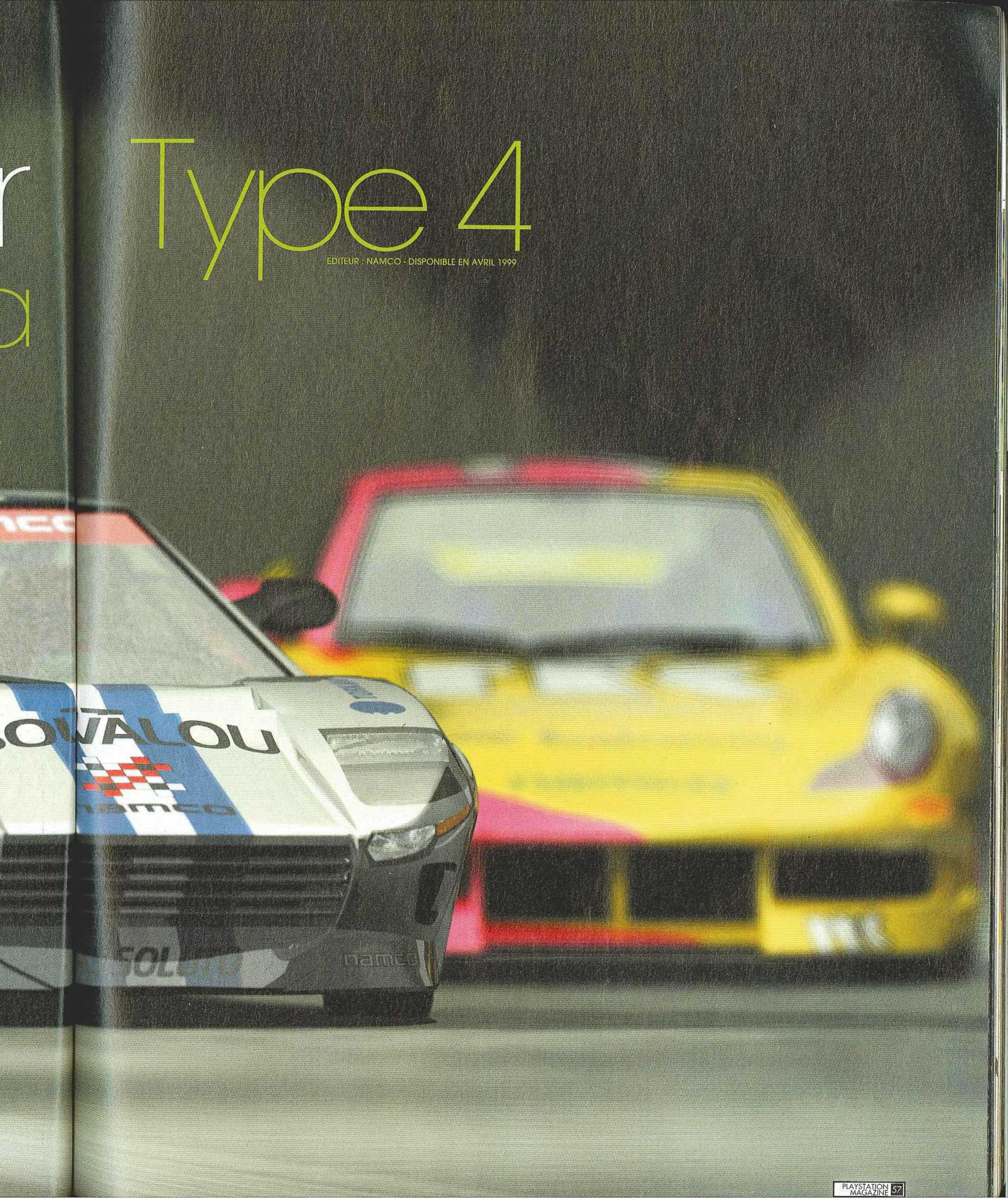
Les fans de Sinclair qui traînent par ici vont être contents, deux de ses acolytes continuent leurs aventures musicales. Mozesli, déjà présent sur la compile Source Lab 3, voue un culte immodéré pour la funk électronisante, mais à la française, donc. Une poignée de morceaux rapés, pour varier les couleurs et faire dans le ton ambiant, mais surtout des instrumentaux qui sont d'ailleurs les titres les plus réussis.

Par François Donatien

Ridge Racer
Namco remet ça

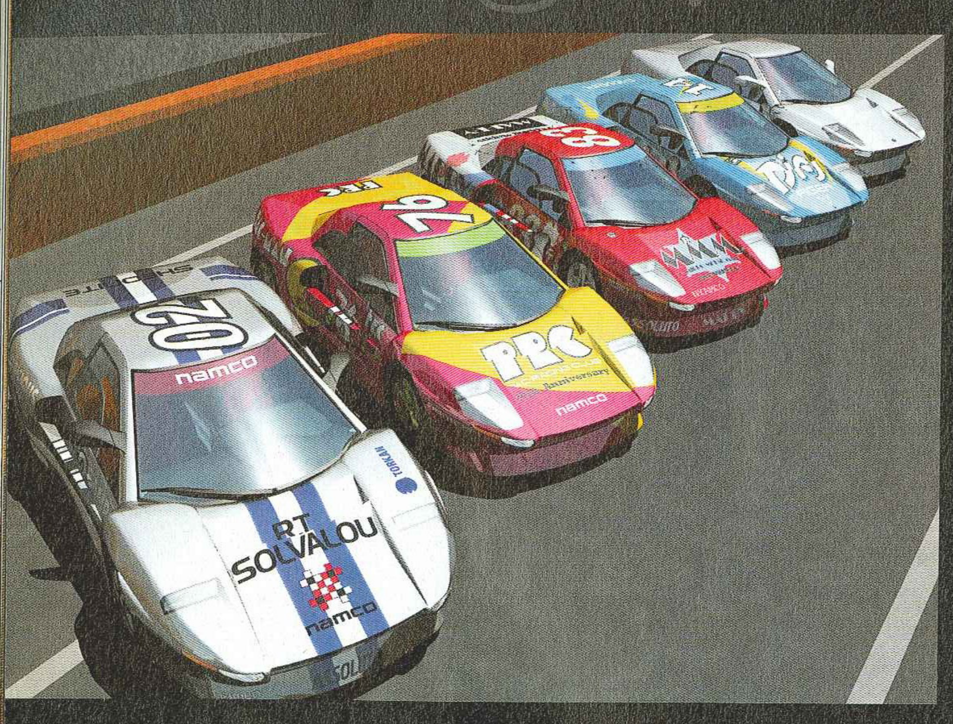
RIDGE RACER, LES AFICIONADOS DE LA PLAYSTATION CONNAISSENT. PRÉSENT AU PREMIER JOUR DE LA CONSOLE, RIDGE RACER CONSERVE, MALGRÉ LE TEMPS, UNE AURA UNIQUE DANS LAQUELLE SE MÊLENT SOUVENIRS DE PLAISIR ET SENSATIONS DE VITESSE. APRES AVOIR TENTÉ D'EXPLOITER LE FILON MALADROITEMENT (RRR ET RAGE RACER), NAMCO REVIENT SUR LE DEVANT DE LA SCENE AVEC UN QUATRIEME ET ULTIME ÉPISODE. GRAN TURISMO PEUT-IL VRAIMENT TREMBLER ?





Type 4

EDITEUR : NAMCO - DISPONIBLE EN AVRIL 1999



Plus de 5 millions de Ridge Racer vendus dans le monde en l'espace de 4 ans

1993. Dans les salles d'arcade japonaises encombrées de dizaines de machines de jeux différents, un titre attire l'attention des joueurs : Ridge Racer. Namco crée l'événement en proposant un soft techniquement abouti qui, même s'il ne joue pas la carte du réalisme, procure des sensations inédites. Cette carte d'arcade baptisée System 22, permettra aux ingénieurs de Namco de porter Ridge Racer sur la PlayStation et ce, dès sa sortie au Japon. Nous sommes en 1994 et Ridge Racer connaît un succès prodigieux sur console. Pour de nombreux joueurs, une étape cruciale a été franchie : les jeux vidéo d'arcade sont désormais disponibles dans les foyers ! Du moins le croit-on, tant les différences entre le Ridge Racer original et sa version PlayStation sont minimes. Un mythe vient de naître. Ridge Racer et la PlayStation séduiront plus de 2 millions de joueurs dans le monde.



Ridge Racer Revolution n'apportait pas de véritables changements par rapport au premier RR.



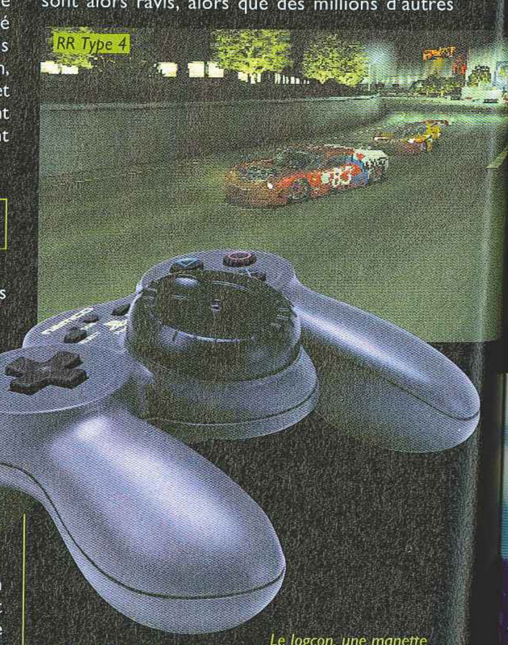
Spécialiste de l'arcade

En 1994, Namco proposera aux habitués des salles d'arcade la première version de Tekken dont on connaît aujourd'hui l'histoire et le succès (plus de 10 millions d'unités vendues dans le monde - cf. notre portrait paru dans PlayStation Mag n°24). Dès 1995, Tekken sera, lui aussi, adapté sur PlayStation. Cette fois, c'est la carte d'arcade nommée System 11 qui permettra une telle prouesse. Car Namco est, et peut-être avant tout, un spécialiste des bornes d'arcade, ces jeux qu'on trouve dans les cafés ou dans les centres de loisirs. Le parcours du géant japonais montre clairement cette orientation. Créé en 1955, Nakamura Manufacturing Ltd. produit tout d'abord des manèges. Dès 1972, la société rachète la structure japonaise d'Atari Corp. et propose ses premiers titres d'arcade quelques années plus tard, en 1978. Ce sera Gee-Bee puis, en 1979 Galaxian et, dès 1980, le mythique Pac Man. Au début des années 90, Namco ouvrira ses propres centres de loisirs (Wonder Park), afin d'y présenter ses nombreux titres et rachètera Aladdin's Castle aux Etats-Unis pour devenir l'un des leaders de l'arcade, sur le continent américain. Depuis, les centres de loisirs Namco fleurissent dans le monde, du Japon aux Etats-Unis en passant par la France, l'Israël, l'Espagne ou encore l'Allemagne. Et partout, Ridge Racer continue à faire parler de lui, même si, étrangement avec ce titre, Namco semble avoir préféré la PlayStation à l'arcade.

Exploiter le filon

Alors que la trilogie Tekken a débuté par une brillante carrière dans les salles d'arcade, la saga Ridge Racer reste un peu à part. Après Ridge Racer, seul Rave Racer pointera timidement le bout de son volant en arcade et ce, sans grand succès. Namco dédiera donc cette série à la PlayStation, console sur laquelle le titre connaît un indéniable succès.

En Europe, Ridge Racer premier du nom arrive en septembre 1995. Un total de 13 voitures différentes pour une seule piste (modes miroir et reverse en plus) pour des sensations de vitesse uniques. Aujourd'hui, Ridge Racer fait partie de la gamme Platinum de Sony (149 frs environ). En mai 1996, Ridge Racer Revolution, suite inédite, arrivera en Europe. Alors que de nombreux joueurs reprochaient au premier RR de ne pas autoriser deux joueurs à concourir simultanément, Namco propose l'option de jeu en link (on relie deux consoles via le câble link vendu séparément). Les quelques 15 000 possesseurs du câble link dans le monde sont alors ravis, alors que des millions d'autres



Le Jogcon, une manette au milieu de laquelle se trouve un petit volant à retour de force. Celle-ci devrait arriver en Europe en avril.

joueu
coup
pièces
et Pla

L

Jui
débarc
épisod
technic
hicules
à ces i
nombre
occulte
terrasse
rond. C
le, tout
unique
Rage Ra
tain de
tant atyp
pas s'en
passe pa
Rally ou
sans pre
début du
ponible
vait de p
rester da

Ri

Sobre
jeux de m
la saga de
évolutions

joueurs restent sur leur faim. Namco manque son coup mais parvient à vendre près de 1,7 million de pièces dans le monde (cumul des ventes originelles et Platinum).

Le début de la fin ?

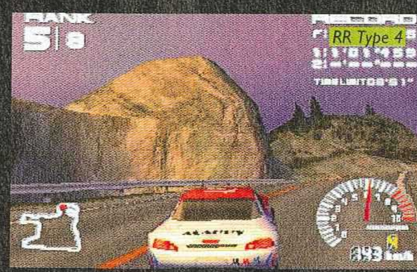
Juin 1997. Rage Racer, troisième titre de la série débarquera sur le Vieux Continent. Entre ces trois épisodes, peu de véritables différences, aussi bien techniques que ludiques. La tenue de route des véhicules reste très fantaisiste (qui ne s'est pas essayé à ces interminables dérapages ?), alors que le faible nombre de circuits et de véhicules vient rapidement occulter le plaisir du joueur qui, rapidement, est terrassé par une certaine impression de tourner en rond. Quoi de plus normal sur un circuit automobile, toutefois ? Pourtant, la recette possède un goût unique et près de 1,5 million de joueurs trouveront Rage Racer à leur convenance. Un témoignage certain de la qualité intrinsèque de ces produits pourtant atypiques. Mais, après 1998, Namco ne pouvait pas s'endormir décemment sur ses lauriers. On ne passe pas après un Gran Turismo, un Colin McRae Rally ou un TOCA 2 Touring Cars impunément, sans prendre garde. Ridge Racer Type 4, sorti au début du mois de décembre 1998 au Japon et disponible en Europe au mois d'avril prochain, se devait de posséder de sérieux atouts pour prétendre rester dans la course.

Ridge Racer Type 4

Sobrement baptisé Ridge Racer Type 4 (finis les jeux de mots genre Rage Racer), le dernier opus de la saga des RR suit très clairement les dernières évolutions technologiques. Premier constat, le soft utilise la PocketStation, récemment sortie au Japon et prochainement commercialisée en Europe (probablement au printemps 99). Le joueur peut ainsi, avec cette console miniature proche par sa forme d'une carte mémoire, sortir ses voitures et poursuivre les diverses modifications sans la PlayStation. Voilà sans doute la première application de cet accessoire nouvelle génération. Comme si cela ne suffisait pas, RR Type 4 était aussi, au Japon, vendu avec une nouvelle manette de jeu : le Jogcon. Après un usage intensif de l'engin, il faut bien admettre que l'outil est original mais peu pratique. Grâce à un petit volant miniature à retour de force, situé au centre de la manette, le joueur ressent de nouvelles sensations de conduite. Enfin, la version japonaise de RR Type 4 était aussi accompagnée, lors de sa



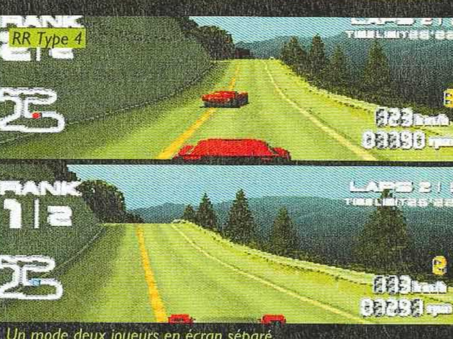
Ridge Racer premier du nom, l'évènement qui allait aider la PlayStation à devenir la console la plus populaire au monde.





LES MILLIONS DE RIDGE RACER

Ridge Racer est une saga qui rapporte ! Sans avoir l'impact d'un Tekken, les différents volets de cette série de courses automobiles ont su, chacun à leur époque, enthousiasmer les joueurs.
Ridge Racer 1,3 million à travers le monde
870 000 unités en gamme Platinum
Ridge Racer Revolution 1,3 million à travers le monde
370 000 unités en gamme Platinum
Rage Racer 1,47 million à travers le monde
Soit un total de 5 413 000 Ridge Racer vendus dans le monde !



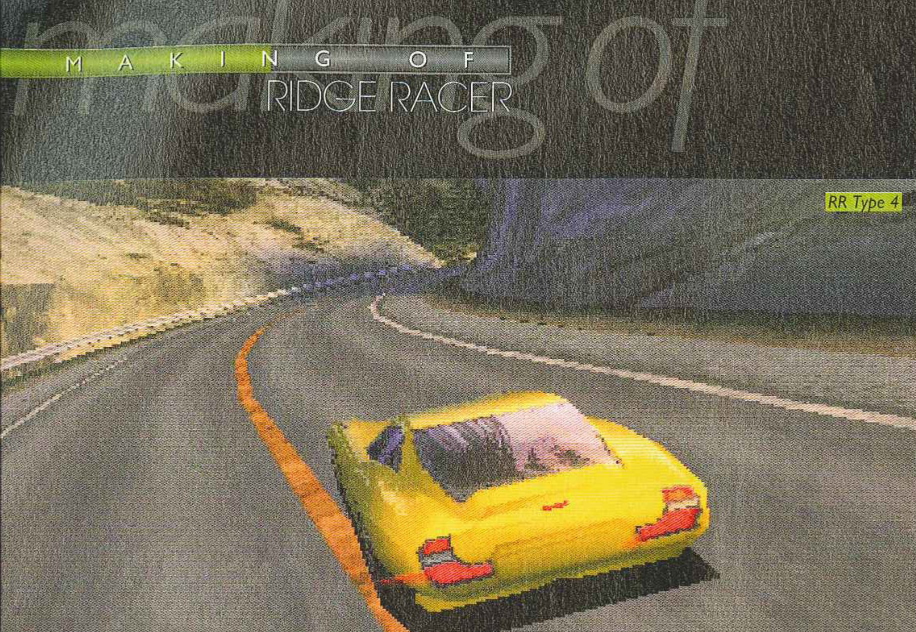
Un mode deux joueurs en écran séparé, pour des sensations nouvelles.

Un quatrième volet qui devrait être disponible en avril prochain





Comme à son habitude, Namco distille de belles séquences cinématiques dans ses jeux. Après les cinématiques de Tekken, voici celles de Ridge Racer Type 4.



Des ralentis après les courses qui n'ont rien à envier à ceux de GT.

Choisissez votre écurie puis votre véhicule. Lent au début, il faudra attendre quelques courses avant d'en avoir sous le capot.

De jour comme de nuit, les courses se succèdent sans s'arrêter.

sortie en magasin, d'une version remixée (haute résolution) du tout premier Ridge Racer. Une façon habile de séduire les collectionneurs autant que les nostalgiques de la première heure.

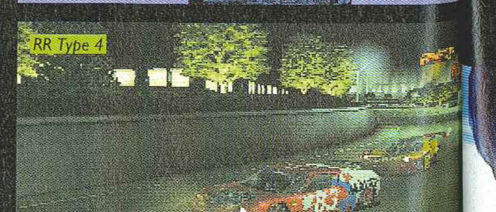
Le jeu en lui-même

Il aura fallu plus d'un an et demi de travail à une trentaine de membres de l'équipe de Namco, pour réaliser le jeu. Et cela se voit au premier coup d'oeil, tant les graphismes sont réussis et équivalents, en termes de définition, à ceux d'un Gran Turismo. Ce dernier opus peut, en tout cas, se targuer d'être différent de ses prédécesseurs aussi bien dans le fond que dans la forme. Tout d'abord vous pourrez conduire quelques 300 bolides différents. Il existe, en fait, 45 modèles distincts qu'on pourra peindre selon son goût ou presque (d'où se total de 300 véhicules !). C'est toujours mieux que les 13 voitures du Ridge Racer original ! De plus, il sera désormais possible de jouer à deux simultanément sur le même écran. Enfin, pas de quoi de pavoiser vu la quantité de circuits proposés. Au nombre de huit (quatre en réalité, les différences avec les suivants restant minimes), ceux-ci, même s'ils proposent parfois des challenges épiques, n'offrent rien de révolutionnaire. Pourtant, les différences sont là et Ridge Racer Type 4 saura sans doute trouver son public, tant les adeptes de la saga sont aujourd'hui nombreux de part le monde. En outre, peut-être las des simulations trop pointues (GT, Colin McRae, Formula One 97, etc.), les joueurs apprécieront peut-être cette alternative beaucoup plus arcade. Les sensations de conduite sont inchangées et les adeptes du dérapage s'en donneront à coeur joie ! N'oublions pas que ce genre «arcade» reste indiscutablement la spécialité de Namco.

LES RISQUES DU MÉTIER

Tout comme Capcom (voir le Portrait de la saga Street Fighter dans notre n°25) ou Eidos (Tomb Raider), Namco exploite ses meilleurs titres avec plus ou moins de bonnes raisons. Alors que la saga des Tekken en est aujourd'hui à son troisième épisode - on parle d'un quatrième opus en préparation, Ridge Racer compte, quant à lui, quatre volets différents ! Le cinéma avait aussi tenté l'expérience dans les années 80 (Rocky, Rambo, Vendredi 13, etc.) pour finalement préférer revenir à des oeuvres originales ou des adaptations modernes de films plus anciens (la tendance remake !). Aujourd'hui, les jeux vidéo tentent aussi d'exploiter les séries à succès. N'est-ce pas là le plus sûr moyen de lasser les joueurs ? Pourquoi ne pas tenter de se distinguer par la qualité avant tout ? Après tout, un Gran Turismo est bien sorti de nulle part. En cédant à la facilité, certains éditeurs risquent bien de voir le public ne plus les suivre. A bon entendeur.





PlayStation Magazine
RR Type 4, par rapport
M. Katayama : Nous
phismes plus fins, des
des routines de collisio
plus réalistes, des musi
lioré sur cette version.
Qu'apportera le mode
Les joueurs pourront se
ritable pilote. Le but es
pion d'un grand prix b
Racines de la Véritable
huit courses au total :
Le joueur pourra, avan
véhicule ou améliorer
choix d'équipe et de se
riences totalement diffé
Quels sont les principau
Je voudrais que les joue
sent pas à jouer à ce ge
se que nous proposons
graphismes pour un jeu
nore est désormais be
fait en sorte que le jou
avoir joué de nombreus
cupations principales. D
la première fois que le
résistance !
Difficile de passer après
Beaucoup de gens m'o
du tout. Je pense que G
thousiasme à faire un s
un jeu s'est alors accru
qu'il y ait beaucoup de
rage à 200 km/h en d
ce genre d'actions qu'o
est l'élément indispens
peut apprécier les quali
Avez-vous tenté de faire
ceux de GT ?
Dans un jeu qui n'est p
sibilité de faire essaye
dans la vie. RRT4 met e
sibles à utiliser dans la
sur le bouton triangle d
notre technique, l'impre
table clip vidéo !
Des changements pour
La version japonaise n'e
alors que la version eur
des textes seront tradui
comme la France, l'Italie

ES
R

à des
s ou des
ernes de
a tendan-
rd'hui, les
ussi d'ex-
à succès.
plus sûr
s joueurs
tenter de
a qualité
tout, un
bien sorti
cédant à
éditeurs
oir le pu-
re. A bon

sormais
r le mê-
la quan-
de huit
suivants
pposent
n de ré-
nt là et
ver son
ourd'hui
-être las
McRae,
cieront
arcade.
s et les
ur joie !
indiscu-

ENTRETIEN AVEC MOTOMI KATAYAMA, RESPONSABLE DU RIDGE RACER TYPE 4 CHEZ NAMCO

PlayStation Magazine : Quelles sont les innovations de RR Type 4, par rapport à ses prédécesseurs ?

M. Katayama : Nous avons tout revu à la hausse. Des graphismes plus fins, des techniques d'animations meilleures, des routines de collisions plus précises, des effets sonores plus réalistes, des musiques inédites... Tout a été amélioré sur cette version.

Qu'apportera le mode carrière ?

Les joueurs pourront se glisser dans la peau d'un véritable pilote. Le but est de devenir le grand champion d'un grand prix baptisé Real Racing Roots («Les Racines de la Véritable Conduite» NDLR). Il y aura huit courses au total : 4 préliminaires et 4 de finale. Le joueur pourra, avant la course finale, changer de véhicule ou améliorer le sien. En fonction de ses choix d'équipe et de ses résultats, il vivra des expériences totalement différentes.

Quels sont les principaux atouts de RR Type 4 ?

Je voudrais que les joueurs qui, d'habitude ne réussissent pas à jouer à ce genre de jeu, essaient celui-ci. Je pense que nous proposons, à l'heure actuelle, les meilleurs graphismes pour un jeu de courses. De plus, la bande sonore est désormais beaucoup plus fouillée. Nous avons fait en sorte que le joueur ne se lasse pas, même après avoir joué de nombreuses fois. Ce fut une de nos préoccupations principales. De plus, avec le Jogcon, c'est bien la première fois que le joueur aura cette impression de résistance !

Difficile de passer après Gran Turismo ?

Beaucoup de gens m'ont posé cette question. En fait, pas du tout. Je pense que GT est un titre majeur, mais mon enthousiasme à faire un soft de courses qui soit véritablement un jeu s'est alors accru plutôt que l'inverse. Je ne crois pas qu'il y ait beaucoup de personnes capables de prendre un virage à 200 km/h en dérapage contrôlé. Les joueurs aiment ce genre d'actions qu'on ne peut faire dans la réalité. Le fun est l'élément indispensable du jeu. De plus, tout le monde peut apprécier les qualités techniques.

Avez-vous tenté de faire des replays aussi spectaculaires que ceux de GT ?

Dans un jeu qui n'est pas une simulation, nous avons la possibilité de faire essayer au joueur des choses impossibles dans la vie. RRT4 met en scène des angles de caméra impossibles à utiliser dans la réalité. Lors les ralentis, en appuyant sur le bouton triangle de la manette, le joueur aura, grâce à notre technique, l'impression de se retrouver devant un véritable clip vidéo !

Des changements pour la version européenne ?

La version japonaise n'est pas compatible avec le Dual Shock alors que la version européenne le sera. De plus, la plupart des textes seront traduits pour les différents pays européens comme la France, l'Italie, l'Angleterre ou l'Espagne.

Par Grégory Szriftgiser

NOUS VOUS EN PARLIONS DÉJÀ LES MOIS PRÉCÉDENTS : SOUL REAVER S'ANNONCE COMME ÉTANT L'UN DES ÉVÉNEMENTS DE CE DÉBUT D'ANNÉE 99. POUR EN SAVOIR PLUS, PLAYSTATION MAG S'EST DONC RENDU À SAN FRANCISCO JETER UN OEIL AU-DESSUS DE L'ÉPAULE DES GARS DE CHEZ CRYSTAL DYNAMICS. L'OCCASION D'EN VOIR ET D'EN SAVOIR UN PEU PLUS SUR L'UNIVERS DES VAMPIRES AUTANT QUE DES DÉVELOPPEURS.

Legacy of Kain Soul Reaver

Le charme des Ténèbres

EDITEUR : EIDOS • DISPONIBILITÉ : AVRIL 1999





Ce wraith est la forme éthérée d'un vampire mort qui a pu survivre dans cet état sur le plan spirituel.

Au royaume des titres les plus attendus sur PlayStation, Soul Reaver fait figure de cadet juste derrière Metal Gear Solid. Un titre dont la beauté époustouflante et l'ambiance pesante, étouffante, quasi palpable ont charmé tous ceux qui ont pu le voir tourner... Et la date de sortie approche à grands pas. L'équipe travaille d'arrache-pied pour finir la quantité astronomique de travail restant, avant la fatidique deadline. Et si elle y parvient, nul doute que Soul Reaver marquera la ludothèque PlayStation à jamais.

Pour les inattentifs

Voilà le deuxième numéro de PlayStation Magazine dans lequel on vous parle de ce titre. Néanmoins, un bref rappel scénaristique s'impose pour ceux d'entre vous qui ne suivent pas. Soul Reaver est la suite de Blood Omen, qui mettait en scène Kain, un vampire en quête de vengeance. Celui-ci devint un puissant parmi les puissants, prenant le contrôle du monde de Nosgoth. Dans Soul Reaver, vous jouez le rôle de Raziel, un des premiers lieutenants de Kain. Ceux-ci l'ont aidé à asseoir le règne des vampires, à réduire les humains en esclavage, et à faire de Nosgoth un monde sombre témoignant de la folie du demi-Dieu Kain.

Mille ans plus tard, Raziel mûrit pour la première fois plus vite que Kain lui-même, le plus vieux des

Il ne manque plus à Soul Reaver qu'une histoire digne de ses graphismes.

vampires. [...] grâce pou[...] d'eau, Raz[...] lui offre u[...] massacre [...] alors Razi[...] Nosgoth [...] existe dan[...] matériel e[...]

U[...]

On le[...] de Soul Re[...] de crédibl[...] les différen[...] un vecteur [...] gothique e[...] sieurs étap[...] sée en niv[...] (loading) n[...] aller où bo[...] même, bien[...] pires, puis[...] ments pour [...] de progress[...] temps insu[...] absorber l'[...] pouvoir nag[...]

Cette e[...] plan matéri[...] mais si vous [...] ou toute a[...]

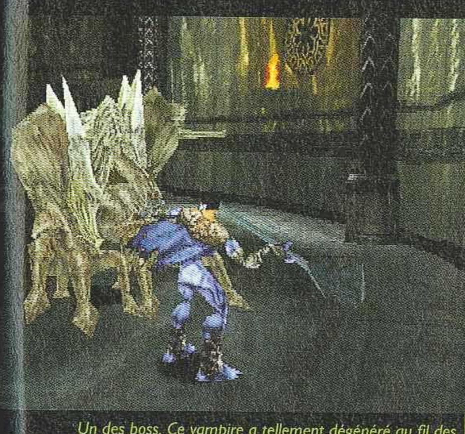
Un des bos[...]

vampires. Il développe des ailes et tombe ainsi en disgrâce pour son arrogance. Ravagé par un maelström d'eau, Raziel est sauvé par une entité mystérieuse qui lui offre un pouvoir encore plus grand en échange du massacre de Kain. «D'une pierre deux coups», se dit alors Raziel, qui part dès lors arpenter les terres de Nosgoth sous sa nouvelle forme. Désormais, il coexiste dans deux dimensions en même temps : le plan matériel et le plan des esprits.

Un grand monde à découvrir

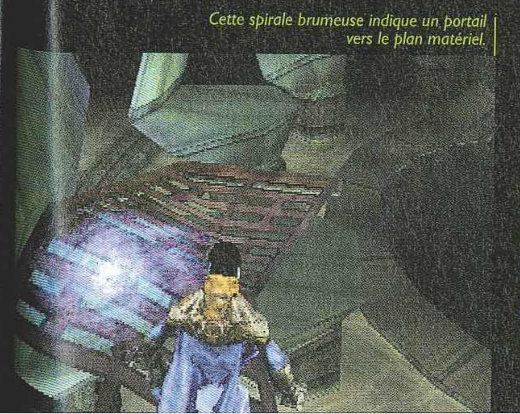
On le devine clairement, la vocation première de Soul Reaver est de vous immerger dans un monde crédible, organique, où se balader et découvrir les différents lieux sera déjà et peut-être avant tout un vecteur de plaisir. Mais la visite de ce Nosgoth gothique et sombre se fera bien entendu en plusieurs étapes. Car même si l'aventure n'est pas divisée en niveau et qu'aucun écran de chargement (loading) n'interrompra le jeu, vous ne pourrez pas aller où bon vous semble dès vos premiers pas. De même, bien qu'infiniment plus puissant que les vampires, puisque tout à fait immortel, certains éléments pourront vous (c'est-à-dire Raziel) empêcher de progresser. L'eau par exemple, restera quelques temps insupportable pour vous, et il vous faudra absorber l'âme d'un vampire de race marine pour pouvoir nager sans perdre d'énergie.

Cette énergie vous permet de rester sur le plan matériel. Chaque âme aspirée vous recharge, mais si vous tombez à zéro au cours d'un combat ou toute autre chose, vous serez précipité dans



Un des boss. Ce vampire a tellement dégénéré au fil des siècles qu'il n'a plus rien d'humanoïde.

Cette spirale brumeuse indique un portail vers le plan matériel.



ET SPIRITUS SANCTI...

La dimension d'origine de Raziel est le plan éthéré. Chaque lieu de Nosgoth coexiste dans les 2 dimensions, ce qui vous donne deux fois plus à explorer, car les subtiles différences de l'un à l'autre vous permettront d'accéder à des endroits bien particuliers. Ce n'est qu'à la moitié du jeu que vous pourrez à loisir passer de l'un à l'autre et vice-versa. Le plan matériel est souvent sombre, gothique et riche en colonnades droites et inquiétantes. Le plan éthéré, lui, tordu, presque torturé parfois, tout en étant sous des éclairages bien plus colorés. On a même parfois l'illusion que les murs sont phosphorescents. Cette série de photos illustre ces différences.

Lors de la résolution des puzzles, des scènes vous montreront l'influence de vos actions.

votre dimension d'origine : le plan astral. Dès lors, pendant toute la première moitié du jeu, il faudra récupérer de l'énergie et trouver un portail pour retourner sur le plan matériel. La découverte de chaque nouveau pouvoir (invulnérabilité à l'eau, capacité à passer au travers des grilles, à grimper certaines parois rocheuses) vous ouvrira naturellement l'accès à de nouvelles parties de Nosgoth, dans lesquelles il vous était impossible de vous rendre auparavant.

Pour ceux qui connaissent le premier Legacy of Kain, sachez que certains endroits sont toujours là, parfois en ruines, parfois plus beaux que dans Blood Omen : les piliers, bien sûr, autour desquels Kain a construit sa première place-forte, mais aussi le palais-crâne, ou les forges de l'esprit. De plus, tout sera désormais en 3 dimensions. Plusieurs lieux particuliers vous attendent ainsi, sans pour autant être indispensables à visiter pour la bonne marche de l'aventure.

La fameuse épée buveuse d'âmes. Elle pourra acquérir de nouveaux pouvoirs, si vous trouvez les forges de l'esprit, et deviendra vite votre meilleure arme.

Chaque protagoniste a fait l'objet d'études papier de toute beauté, avant d'être modélisé.

Du pouvoir !

Toute quête de vengeance passe bien sûr par la quête de pouvoir. Raziel, bien que déjà bien parti en ce domaine, n'échappe pas à la règle. Non seulement il lui faudra acquérir de nouvelles capacités pour traquer Kain jusqu'au bout de l'aventure, mais il pourra accumuler aussi des connaissances moins indispensables, et pourtant fort utiles : les sorts.

Ceux-ci sont au nombre de 7, en plus du sortilège permettant de changer de dimension. Pour les obtenir, plusieurs puzzles vous attendent, dans des recoins particuliers de Nosgoth où se trouvent les «glyphes». Chaque glyphe réactivée vous offrira le sort correspondant : soleil, eau, pierre, éther, etc. La plupart sont des pouvoirs de destruction massive. Enfin, tous les humains n'ont pas été massacrés

LES SUCEURS DE SANG

■ *Il existe plusieurs variétés de vampires. Descendants des lieutenants de Kain, ils ont développé certaines des caractéristiques principales de ces derniers, pouvoirs qu'il vous sera possible de développer vous-même en dévorant leur âme. Sur le plan éthéré, plusieurs autres créatures entraveront votre chemin. Certains vampires très puissants, détruits sur le plan matériel, hantent les recoins de cette dimension sous la forme de «wraiths», traduisez d'apparitions.* ■



Le modèle grosse brute... ►

▲ Ceux-ci résistent sans peine à ce qui détruirait toute autre race de vampire : l'eau.

◄ Sur le plan éthéré, le «sluagh» est la créature la plus répandue. Elle est assez faible.

Ces vampires figurent parmi les plus dégénérés. ▲ Leur peau n'est que raccords et coutures, car elle se désagrège un peu plus à chaque seconde qui passe.

De jeunes vampires à l'apparence humanoïde. Rapides et vicieux, ils attaquent avec la langue. ▼

▲ Les «crawlers» ont des articulations d'une souplesse troublante. Ils ont la capacité de grimper les surfaces rocheuses aisément.

ou réduits
vous en r
peut-être v
Reaver, la
née par Ka
vous revien
ses pouvoir
plan éthéré
pires. Peut
dront-ils en
Ceux-c
presque de
grimpeurs,
par les 5 a
anciens coll
gulière, par
ront bien s
faudra élim



Raziel aura accès à 8 sorts, plus la fameuse épée Soul Reaver.



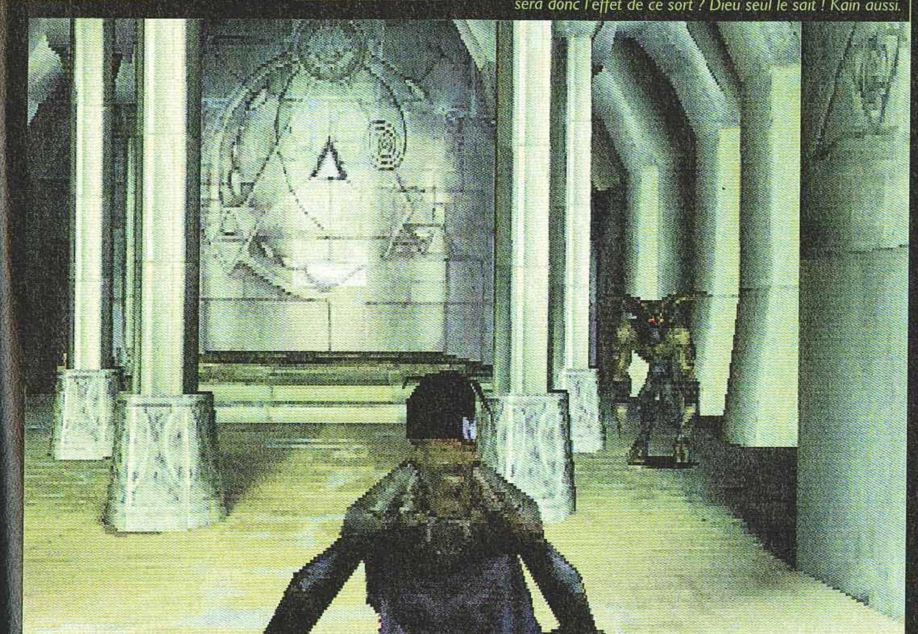
ou réduits en esclavage par les légions de Kain. Si vous en rencontrez, et les traitez correctement, peut-être vous aideront-ils à mettre la main sur Soul Reaver, la fameuse épée buveuse d'âmes. Abandonnée par Kain après sa victoire 1 000 ans plus tôt, elle vous revient de droit. Vous seul pouvez utiliser tous ses pouvoirs, car elle est, tout comme Raziel, liée au plan éthéré et non au plan matériel comme les vampires. Peut-être même que ces derniers vous viendront-ils en aide...

Ceux-ci se sont divisés en grandes familles, presque des races, au fil des siècles. Vampires marins, grimpeurs, etc. Il existe 5 clans de vampires, enfantés par les 5 autres lieutenants de Kain. Chacun de vos anciens collègues a désormais muté en une forme singulière, parfois totalement inhumaine. Et ils croiseront bien sûr votre route sous la forme de boss qu'il faudra éliminer. Kain lui-même se préoccupera plusieurs fois de votre cas, tantôt pour discuter de manière arrogante, tantôt pour vous affronter. Le jeu inclura plusieurs petites scènes (véritables interludes) en temps réel, avec des dialogues qui sont enregistrés en ce moment même dans les studios de Californie. Nous n'attendons plus que de pouvoir y goûter avec tous ces ingrédients, prometteurs s'il en est.

Bavons, en attendant

On ne peut que conserver l'enthousiasme initial à la vue des animations incroyables, du morphing et des graphismes extraordinaires de Soul Reaver. Raziel peut faire une quantité non-négligeable de choses, mouvements de combats avec et sans objets, manipulations de blocs de pierres sous toutes les coutures, pouvoirs... bref, le jeu semble de plus en plus intéressant. Reste à savoir si la limite de temps particulièrement étroite laissera les développeurs régler les nombreux bugs et implémenter l'ensemble de leurs projets. Nous ne pouvons donc guère faire plus que saliver ensemble devant les écrans époustouflants de Soul Reaver, attendant patiemment une version finale du jeu, en avril prochain...

Cette fresque indique qu'un des 7 glyphes est proche... Quel sera donc l'effet de ce sort ? Dieu seul le sait ! Kain aussi.



DERRIERE LE MASQUE DE RAZIEL

Voici ceux qui ne dormiront plus avant mars 99. C'est l'équipe au grand complet qui est derrière Soul Reaver, celle qui nous fait saliver d'impatience. Car la tension est à son comble : Soul Reaver n'a de cesse de nous montrer ses magnifiques graphismes, sans qu'on puisse encore se faire une véritable idée de son intérêt... L'échéance est proche, et il reste encore beaucoup de travail. Dans la dernière version que nous avons pu voir, de nombreuses salles n'avaient pas encore été réalisées, et surtout, aucun élément narratif n'était présent. Tous les puzzles et énigmes étaient à régler, bref, encore énormément de travail... pour peu de temps.





Les vampires n'existent pas sur le plan éthéré, de même que le temps. Si vous lancez celui-ci et passez sur l'autre plan, puis revenez, il réapparaîtra exactement où vous l'avez laissé, et poursuivra sa chute !

Beaucoup de puzzles consistent à remettre en marche des machineries que les vampires ont partiellement détruites.



Par Dave Martinyuk

Final Fantasy

UNE SAGA DE BEST-SELLERS

La saga Final Fantasy a débuté il y a onze ans. En un peu plus d'une décennie, elle se sera imposée comme la série reine du jeu de rôles (RPG pour Role Playing Game) sur consoles. Son succès se fait d'abord connaître au Japon, évidemment, et puis, le temps et les épisodes passant, il déferle sur le monde. FFVII est le joyau le plus étincelant de sa couronne, mais cette saga reine possède d'autres atours méritant d'être découverts.

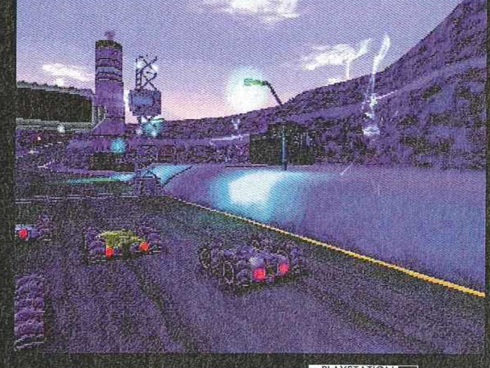
une
jeu
les.
uis,
st le
eine
erts.

Rollcage

Le futur à quatre roues



LES DÉVELOPPEURS DE PSYGNOSIS SONT DE GRANDS NOSTALGIQUES. ALORS QUE LA CHOUETTE COMMENÇAIT À BATTRE DE L'AILE, LA VOICI QUI REVIENT, AVEC ROLLCAGE, À SON PREMIER AMOUR : LA COURSE FUTURISTE ET DESTRUCTRICE ! L'OCCASION POUR NOUS DE VOUS DÉVOILER PLUS EN DÉTAIL CE QU'UN MÉLANGE DE DESTRUCTION DERBY ET DE WIPEOUT SIGNIFIE VRAIMENT. ATTENTION JEU EXPLOSIF !



EDITEUR : PSYGNOSIS - DISPONIBLE EN MARS 1999




Le trou de verre vous permettra de happer l'adversaire le plus proche.

Il sera indispensable d'utiliser la célèbre technique de la queue de poisson, afin de ralentir vos concurrents.

Les simulations de courses automobiles sont constamment perfectionnées. Un réalisme des environnements graphiques et des modèles physiques de plus en plus poussé permet désormais de quasiment estomper le fossé séparant le virtuel et le réel. Mais, à force de tenter de coller à la réalité, n'en oublions-nous pas l'essence même d'un jeu : le divertissement ! En matière de courses sur PlayStation, un éditeur se détache immédiatement, grâce à un savoir-faire et une palette de genres maintes fois couronnés. Depuis l'origine de la console de Sony, Psygnosis n'a, en effet, eu de cesse de produire des séries aussi prestigieuses et éclectiques que Formula One, WipEout et Destruction Derby. Avec Rollcage, Psygno se lâche totalement. Approchez et laissez-vous entraîner par ce tourbillon mécanique à mi-chemin de WipEout et Destruction Derby !


Bien maîtriser la technique du dérapage paraît indispensable.

Premier contact avec la bête

Rien de plus agaçant que de rester dans le flou artistique. Si nous vous parlons de Rollcage depuis quelques mois déjà, le moment nous a semblé opportun d'entrer un peu plus dans l'intimité d'un produit qui s'annonce de plus en plus comme l'une des bonnes surprises du début de l'année 99 ! Commençons par décortiquer son nom. Rollcage... quelle signification peut bien revêtir ce titre ? De ce point de vue, Formula One et Destruction Derby avaient l'avantage d'être plus explicites. Toutefois, pas de panique, la solution n'a rien de bien complexe. En anglais, Rollcage désigne l'armature entourant le conducteur d'un véhicule lui évitant, si possible, de finir, en cas de tonneaux, à l'état de sandwich humain sauce tomate en prime ! Le décor est donc planté, vous l'aurez compris, Rollcage se situe à mille lieues des simulations de conduite pépères. Ici, il est question de courses non-stop, de vitesse hallucinante et de chocs violents. Que ceux qui n'ont jamais souhaité piloter un bolide indestructible fonçant à une vitesse folle, permettant de défier les lois de la gravité lors de sauts gigantesques, se prennent la tête à deux mains, se concentrent, puis répètent 2 501 fois de suite : «Pourquoi ne suis-je pas normal ?» Après seulement, ils seront autorisés à reprendre le cours de leur lecture ! Pour les autres, ce court intermède a dû leur laisser le temps d'imaginer ce qui pouvait les attendre dans Rollcage.

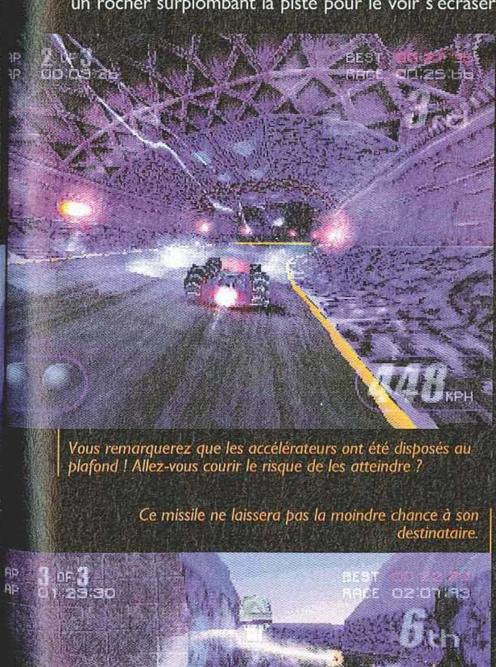

Les explosions prennent parfois tout l'écran. Impressionnant !

Vitesse, cascades et explosions, voici le trio gagnant de Rollcage

Des atouts renversants

Toutefois attention, la vitesse n'est ici qu'un prétexte pour rendre Rollcage encore plus impressionnant. En effet, la principale innovation repose sur le duo explosif constitué par les cascades et la destruction massive de la plupart des éléments du décor. Véloces et nerveux, les bolides de Rollcage pourront ainsi atteindre, sans difficulté, des pointes de vitesse dépassant les 500 km/h et permettant de coller à n'importe quelle surface. Que ce soit un plafond de tunnel ou bien une paroi incurvée, si votre vitesse est suffisante, toutes les acrobaties seront autorisées voire nécessaires. Car, les programmeurs ont poussé le vice jusqu'à disposer de nombreux accélérateurs et autres options dans les recoins les plus inaccessibles. La tête à l'envers ? Très souvent ! On accélère, puis, à l'approche d'un tunnel ou d'un relief escarpé, on vire insensiblement le véhicule afin que ses roues mordent la piste. La suite se résume en une succession de sensations extrêmes conclut généralement par de magistrales séries de tonneaux.

Mais le point fort de Rollcage, qui soufflera y compris les plus réfractaires d'entre vous, est indéniablement la variété des situations qu'entraîne... la destruction de la plupart des éléments du décor ! Il n'est alors plus uniquement question de suivre la piste, puisqu'il vous faudra désormais composer avec les obstacles, naturels ou non, créés par vos adversaires (et réciproquement). Pour y parvenir, suivez le guide. Après avoir récupéré quelques sympathiques missiles, il ne vous suffira plus que de locker un bâtiment ou un rocher surplombant la piste pour le voir s'écraser sur le parcours, entraînant, avec de la chance (et de l'habitude ensuite), la perte de vos pauvres adversaires. Il existe donc, dans Rollcage, une certaine dimension tactique inédite dans le genre. En effet, si Destruction Derby avait ouvert la brèche des luttes pare-chocs conte pare-chocs et WipEout introduit les missiles anti-concurrents, Rollcage transcende les deux concepts, en proposant des courses aussi speedées et renversantes que spectaculaires et dangereuses !



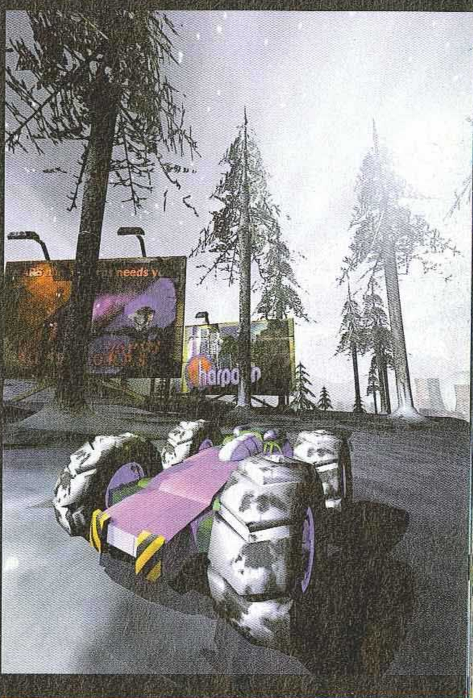
Vous remarquerez que les accélérateurs ont été disposés au plafond ! Allez-vous courir le risque de les atteindre ?

Ce missile ne laissera pas la moindre chance à son destinataire.

Rollcage propose un cocktail détonant entre Destruction Derby et WipEout







Un arsenal détonant

Jouant à fond la carte de la destruction massive, Rollcage se devait de posséder un arsenal à la hauteur, jugez plutôt... Le bouclier englobe votre véhicule tout en le protégeant durant les collisions avec vos adversaires, les bâtiments, les débris et le reste du décor. Le gauchissement temporel ralentit, quant à lui, tous les autres concurrents. En outre, son activation donne lieu à une modification de l'environnement qui se trouble, le tout renforcé par l'apparition de couleurs carrément psychédéliques. En ce qui concerne le trou de verre, ce dernier s'ouvre à l'avant de votre bolide et tente de happer l'adversaire qui vous précède, le reléguant ainsi à perpète. Le missile balai vous permet de lancer une rafale de trois roquettes décrivant des spirales droit devant vous et balayant tout sur votre passage. Le cas des missiles guidés se révèle des plus intéressants puisqu'ils se calent sur un élément du décor susceptible d'être détruit. En faisant s'écrouler, au bon moment, l'élément ciblé, vous parviendrez à lourdement entraver le cheminement de vos adversaires. N'en oublions pas le verglas qui, en tapissant la piste d'une épaisse couche de glace, fait valdinguer les poursuivants indélicats.

LE MOTION BLUR ?

Les astuces de développement permettant de lisser artificiellement les graphismes PlayStation se répandent de plus en plus. Pour Rollcage, un effet baptisé avec délicatesse motion blur a été mis au point troublant finement les textures, afin de proscrire tout effet de pixellisation indésirable. La contrepartie visuelle ne se fait pas attendre : à grande vitesse de courtes traînées s'affichent apportant un cachet hypnotique au soft. Toutefois, sachez que pour la version définitive, cette option sera sur «off» par défaut, ceux qui souhaiteront s'envoler pour un autre univers devront donc visiter le menu de configuration au préalable.

Même à deux, l'animation reste fluide. Quant au fun, il est multiplié au moins par deux.



Pour finir, place au mythique et vengeur missile de tête qui part régler le compte du leader de la course (attention à ne pas prendre la tête à ce moment-là, sinon...). Vous l'aurez compris, c'est à un véritable déluge pyrotechnique que vous convie Rollcage.

En détruisant les deux bâtiments, ce concurrent tente de stopper net son adversaire.

Revue d'effectif

C'est bien gentil tout ça, mais vous vous demandez sûrement ce qu'il advient des pilotes, combien existe-t-il de courses, et tout et tout... A questions existentielles, réponses sans détour. Rollcage offre la possibilité de s'identifier à 6 pilotes issus de tous les coins du globe, plus un caché en provenance directe du Monde Extérieur (ne me demandez pas où ça se trouve). Bien évidemment, chaque conducteur et chaque véhicule disposent de compétences différentes réparties en fonction de l'accélération, la vitesse, la tenue de route et la puissance globale.



En ce qui concerne les circuits truffés de raccourcis, Rollcage en totalise 20 dispatchés de la manière suivante dans 4 univers graphiques distincts plus ou moins futuristes. Les trois championnats (Gémeaux, Scorpion et Taureau) comprennent 10 tracés, auxquels viennent s'ajouter les 4 circuits spécifiques de la très stressante course de la mort. Sans oublier les 3 pistes dédiées au mode 2 joueurs, ainsi que les 2 parcours cachés et la course d'essai. Ainsi, que vous soyez seul ou que vous disposiez de quelques amis sous la main (écran splitté horizontalement ou verticalement), vous ne devriez pas vous ennuyer de sitôt.

La possibilité de tout peaufiner

Aussi étrange que cela puisse paraître, à près de trois mois de sa sortie en magasin, Rollcage semble déjà achevé techniquement parlant. L'animation cadencée à 30 images/seconde se distingue grâce à une excellente fluidité, tandis que le moteur 3D performant permet de proposer un environnement graphique de qualité. Toutefois, à y regarder plus en détail, quelques défauts subsistent. Tout d'abord, le plus gênant porte sur la maniabilité à grande vitesse, sur les parois ou les plafonds des tunnels. A moins d'être un as du pilotage, impossible d'en ressortir indemne. Au moindre faux pas, vous partirez en dérapage incontrôlable, vous retrouvant, la plupart du temps, pris à contre courant et perdant ainsi toute l'avance emmagasinée. Le constat est cruel : il est pour le moment préférable d'éviter de tenter trop d'acrobaties, à moins d'être candidat au casse-pipes. Espérons donc que ce problème de dosage soit rapidement résolu car si tel n'était pas le cas, l'un des principaux intérêts du jeu s'évanouirait ! Le second motif de désagrément réside dans certains effets provoquant une confusion parfois excessive au sortir de laquelle il devient quasi impossible (même pour un vrai-faux extra lucide) de ne pas perdre un temps fou. Parfois rageant. Enfin, pour pinailler un peu (qui aime bien châtie bien, non ?), on pourrait regretter que les tours de piste n'excèdent que rarement la quarantaine de secondes. Malgré le nombre important de circuits, une légère impression de tourner en rond vous assaille par moment. Rien de bien grave, toutefois.

Mises à part ces quelques remarques, Rollcage dégage un quota conséquent d'ondes positives. Après l'intéressant O.D.T, Psygnosis semble posséder, en la personne de Rollcage, un nouveau produit accrocheur. L'essai sera-t-il transformé ? Réponse en avril.

D'OU SORT ATD ?

Créée il y a près de 10 ans, la société ATD (Attention To Detail) à la possibilité, grâce à Rollcage, de réaliser son premier véritable succès. Après avoir touché à de nombreuses machines pas toutes jeunes (Atari ST, Amiga, Jaguar) et donné naissance, sur PlayStation, à des titres tels que l'insignifiant Incredible Hulk Pantheon Saga ou l'injouable Blast Chamber, ATD semble, enfin, sortir la tête de l'eau. Espérons que l'exemple de Rollcage soit suivi.

ENTRETIEN AVEC **STUART TILLEY**, PRODUCTEUR DE ROLLCAGE

PlayStation Magazine : Le concept de Rollcage paraît des plus originaux, de quelle manière a-t-il émergé?
Stuart Tilley : L'idée de départ est apparue après avoir passé des heures et des heures à jouer à Sega Rally (Saturn). Le chef réalisateur Stephen Bennett et moi-même, nous nous étions déjà souvent entretenus au sujet d'un jeu de courses utilisant des armes. Mais la principale difficulté était de parvenir à allier originalité et fun ! Maintenir l'excitation du joueur jusqu'à la ligne d'arrivée, voici notre objectif !

Depuis les prémices du développement, de nombreuses voix s'élèvent déclarant que Rollcage n'est qu'un «WipEout sur roues» ! Votre réaction ?
Quel honneur d'être comparé à une référence telle que WipEout ! Toutefois, nous pensons que Rollcage a quelque chose de plus à apporter au genre. Dès que vous poserez vos mains sur la manette, vous vous en rendrez compte. Diriger des bolides indestructibles et sur armés sans souci des tracés et de la gravité, confère toute son originalité à Rollcage. Vous allez enfin découvrir ce qu'une course non-stop tous azimuts signifie.

Après des mois de travail sur Rollcage, pouvez-vous nous révéler vos principales satisfactions ?
La gestion des armes me semble avoir été particulièrement bien intégrée. Les huit différents atouts ne sont pas uniquement visuellement impressionnants, ils ajoutent une dimension supérieure au gameplay. Imaginez un peu les luttes serrées entre amis s'adressant mutuellement de délicats missiles dans les roues.

Et la balance arcade/simulation ?
Je pense que le moteur 3D ainsi que le système de collisions comptent parmi les meilleurs jamais vus sur PlayStation. Vous n'en reviendrez pas, en voyant la complexité des modèles physiques des voitures. Les réactions ultra réalistes des bolides combinées à la possibilité de rouler à plus de 500 km/h au plafond des tunnels, procurent un plaisir de jeu unique à Rollcage.

La vitesse hallucinante n'a pas toujours fait bon voisinage avec une bonne maniabilité. Etes-vous parvenus à trouver le bon équilibre ?
En effet, réussir à atteindre le juste équilibre entre vitesse et jouabilité fut le point le plus délicat à programmer. Au départ, nous avions conçu des modèles physiques permettant aux voitures d'atteindre 300 km/h départ arrêté en 1 seconde ! C'est alors à ce moment que nous avons réalisé l'ampleur de la tâche, si nous souhaitions que le jeu demeure jouable.

Votre astuce pour sortir de cette situation...
Pour commencer, nous nous sommes employés à renforcer l'adhérence, afin que même à 500 km/h, il reste possible de diriger avec précision son véhicule. Ensuite, il fut assez simple (!) d'incorporer les autres éléments de conduite propres à chaque voiture jusqu'à ce que nous soyons satisfaits du résultat.

Considérant votre projet initial, existent-ils des éléments que vous n'avez pu inclure à cause de limitations diverses ?
Hum... A vrai dire, on pourrait recenser environ un million d'idées que j'aurais encore souhaité inclure dans Rollcage, comme un rétroviseur permettant d'apercevoir les missiles en approche, proposer des effets spéciaux encore plus impressionnants ou bien des cascades plus nombreuses. Malheureusement, la vitesse d'animation à 30 images/sec. n'aurait pas suivi.

Bien que prévu pour une commercialisation en avril 99, Rollcage semble déjà achevé. Souhaitez-vous encore apporter des éléments supplémentaires ?
Fini ? Pas tout à fait. Il nous reste encore à implémenter quelques circuits. Ce travail intervenant en dernier, les designers connaissent à fond le système de jeu, ce qui leur permet de créer des pistes passionnantes. Après tout, personne ne voudrait participer à des courses rasoir, n'est-ce pas ?

Et les options cachées ?
Nous nous en occupons en ce moment même. La version finale comprendra ainsi un niveau de difficulté élevé, vous mettant aux prises avec un mystérieux pilote. En tout cas, je peux vous assurer qu'il faudra vous accrocher avant d'ouvrir les bonus cachés de Rollcage !

A quel type de joueur s'adresse Rollcage ?
Sans hésitation, Rollcage s'adresse à tous ceux qui apprécient les jeux de courses allant de WipEout à Gran Turismo. Facile à prendre en main, la difficulté progressive rassurera les néophytes, tandis que les joueurs confirmés auront fort à faire avec les circuits cachés et le challenge en hard !

Un dernier souhait...
J'espère sincèrement que Rollcage plaira à ceux qui aiment éprouver des montées d'adrénaline en jouant à un jeu vidéo.







Tous les éléments du décor peuvent être détruits. Effets spectaculaires garantis !

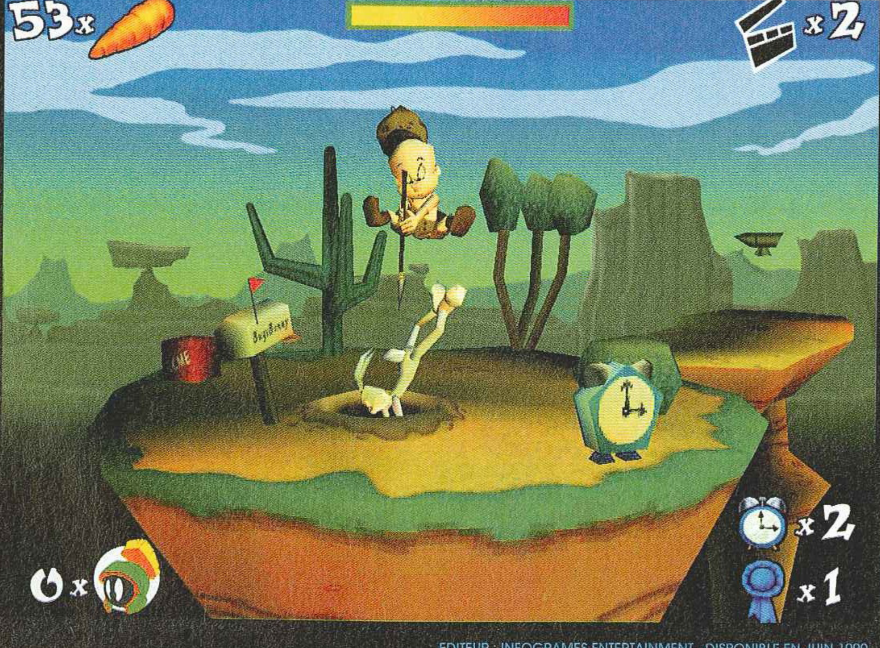


Bugs Bun

APRES TINTIN, LES SCHTROUMPFS, ASTÉRIX ET LUCKY LUKE, INFOGRAMES S'ATTAQUE AUX LOONEY TOONS. BUGS BUNNY : LOST IN TIME EST LE PREMIER JEU D'UNE - LONGUE - SÉRIE PRÉVUE SUR PLAYSTATION. IL MET EN SCENE LES CÉLEBRES PERSONNAGES DES DESSINS ANIMÉS WARNER À COMMENCER PAR BUGS, LAPIN DÉJANTÉ. LA FRENCH TOUCH S'EXPORTE AU PAYS DES CARTOONS.





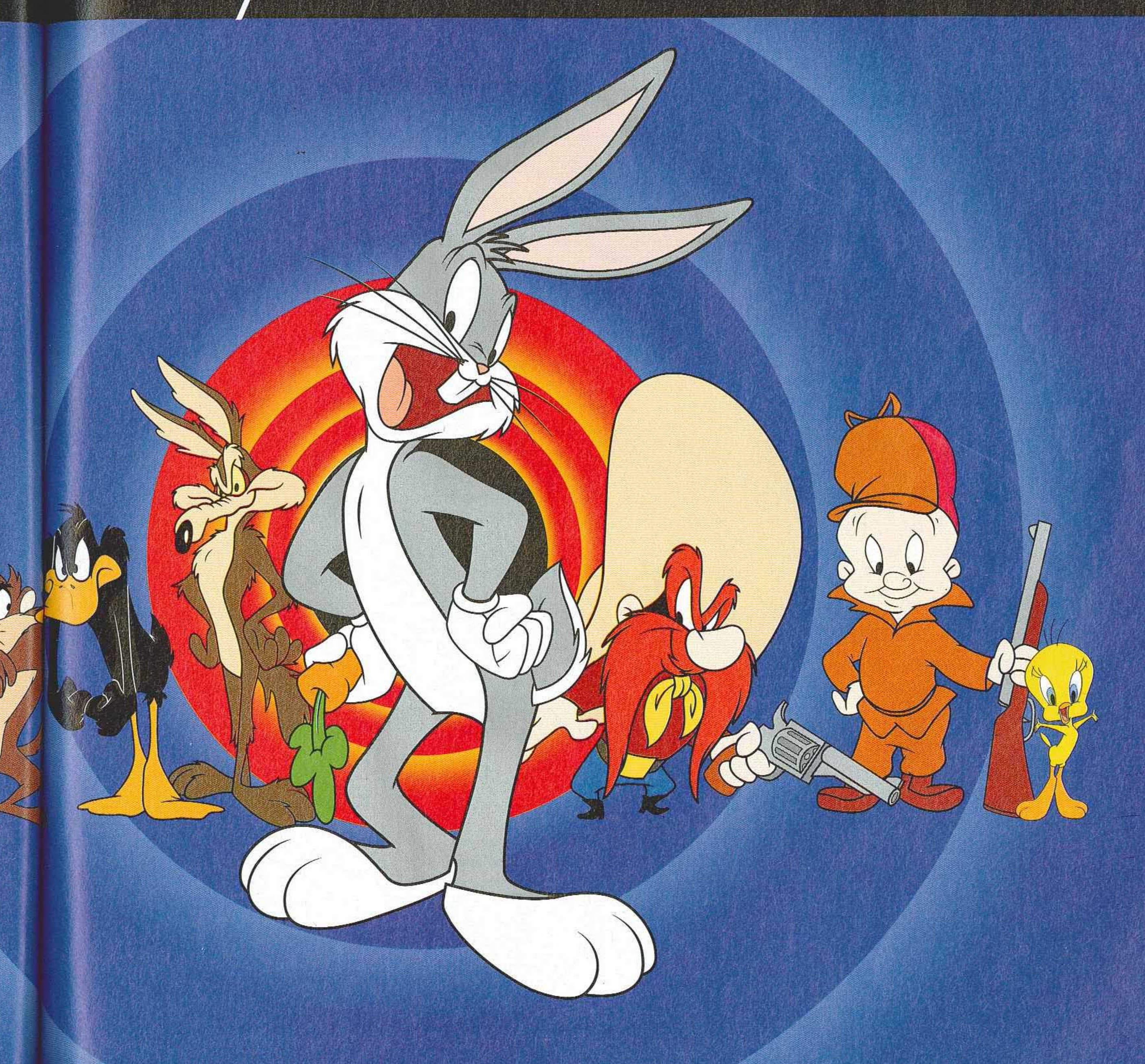





EDITEUR : INFOGRAMES ENTERTAINMENT - DISPONIBLE EN JUIN 1999

Infogrames au service de la Warner

ny : Lost in time





Bugs et H.G. Wells dans le même bateau

Bruno Bonnell aurait tort de s'en cacher. Au profit d'Infogrames, son équipe et lui ont raflé le marché prometteur des Looney Toons au nez et à la barbe des Américains. Etonnant voire paradoxal ! Qui aurait pu supposer qu'un studio de l'envergure de Warner Bros confierait un jour ses héros de celluloïdes à une société française ? Depuis quelques mois, c'est pourtant le cas. Premier titre à paraître sur PlayStation, Bugs Bunny : Lost in Time propulse le joueur au cœur de l'univers coloré des Toons. Une phrase anodine néanmoins pleine de sous-entendus. Car, dans le monde de Bugs et de ses potes, les règles sont radicalement différentes de celles qui régissent notre quotidien. Attention, blagues et tartes à la crème droit devant !

Quand un éditeur français s'attaque aux cartoons de la Warner !

Quoi de neuf, docteur ? Bugs Bunny : Lost in Time est une libre adaptation du roman de H.G. Wells, La Machine à Remonter le Temps. Dans le rôle du lapin myxomatosé (créé par Tex Avery et Chuck Jones en 1940), le joueur traverse cinq époques différentes. L'aventure débute au beau milieu de l'Age de Pierre et se termine dans un futur plus qu'hypothétique. Entre les deux se trouvent le Moyen Age, une rencontre avec les rois de la flibuste et un détour par les Etats-Unis des années 1930. Pour parler chiffres, ce ne sont pas moins de vingt-quatre niveaux qui sont proposés. Les premières images laissent envisager que Bugs ne sera pas seul au générique. Elmer Fudd, la sorcière Hazel, Yosemite Sam et Marvin le Martien sont également de la partie. Sans pour autant tabler sur un chef-d'œuvre en matière d'originalité, Bugs Bunny : Lost in Time en fera craquer plus d'un. Un jeu réservé aux plus jeunes ? Rien n'est moins sûr. Behaviour Interactive, concepteur du jeu, s'en défend vivement.

Elmer Pud pourchasse Bugs. Il faudra être rapide !

Côté décors, c'est l'esprit cartoon qui prédomine. Inutile de dire que les plus âgés seront déboussolés.

ENTRETIEN AVEC **DENIS LACASSE,** CHEF DE PROJET CHEZ BEHAVIOUR INTERACTIVE AU CANADA





Développeurs accros d'un lapin.

Situé à Montréal au Québec, Behaviour Interactive s'est progressivement imposé comme spécialiste des softs comportant des personnages issus de bandes dessinées ou de dessins animés. On lui doit, par exemple, Jersey Devil, titre qui, sans avoir été marquant, fait preuve d'une certaine originalité. Pour en savoir plus au sujet de Bugs Bunny : Lost in Time sur lequel l'équipe travaille actuellement, nous avons questionné Denis Lacasse, son responsable.

PlayStation Magazine : Cela fait combien de temps aujourd'hui que vous bossez sur le jeu ?
Denis Lacasse : Le projet a démarré au début de l'été dernier. Sa sortie est annoncée pour le courant de l'été prochain. Une année pleine se sera écoulée entre la première ligne de codes, le premier croquis et la commercialisation du titre. Nous sommes confiants, Bugs... ne souffrira pas de retard.

Comment êtes-vous entrés en contact avec Infogrames ?
Infogrames est le distributeur de Jersey Devil en Europe. Ses dirigeants en ont aimé le style, proche du dessin animé. Ayant acquis la licence des Looney Toons, ils ont fait appel à nos services, en toute logique. Nous avons soumis un design et un scénario qui a été approuvé. La suite, vous la connaissez.

Travailler avec Warner Bros. n'est-il pas contraignant ?
C'est Infogrames qui gère les relations avec le studio hollywoodien. Nous nous inspirons de leur travail pour réaliser le jeu. En clair, le seul lien que nous ayons avec la Warner réside dans les dessins animés que nous regardons en boucle.

Est-ce que chaque membre de l'équipe a, depuis, adopté un lapin chez lui ?
Non, car j'ai un aigle qui s'est récemment échappé de sa cage. Vous pouvez imaginé ce qu'il est advenu des lapins que certains pouvaient élever chez eux...

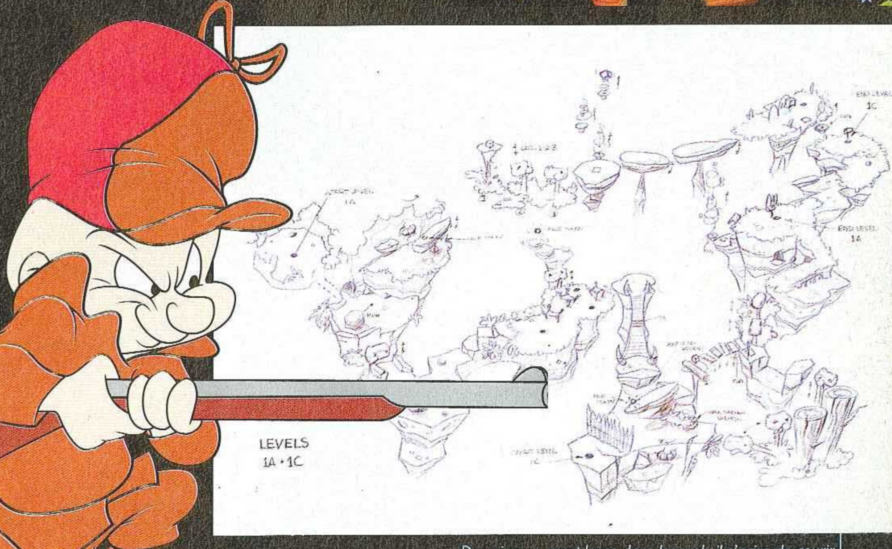
La vivisection, c'est votre «truc» ?
Oui, à condition que les sujets soient des journalistes.

Pourquoi aimez-vous autant Bugs Bunny ?
Ce personnage dégage un humour communicatif. Les grands et les petits, tout le monde en profite. Je dois avouer que, même après avoir vu une farce plusieurs fois de suite, je ris. Il y a tellement de subtilité dans l'action et les dialogues...

Pourquoi pensez-vous que Bugs Bunny fasse un bon héros de jeu vidéo ?
Son humour, ses sarcasmes, sa bonne humeur, sa réputation... Bugs est le genre de personnage auquel il est possible de faire vivre toutes sortes d'aventures. Plus c'est abracadabrant, mieux c'est.

Pourquoi, selon vous, Bugs... plaira autant aux jeunes joueurs qu'aux plus âgés ?
Son atmosphère, ses personnages mythiques, son humour, ses situations incongrues, sa bande son, ses graphismes variés et colorés, son côté cartoon, ses énigmes délirantes, sa facilité d'accès...

En quoi Bugs Bunny vous ressemble-t-il ?
Oh moi... J'ai des cheveux gris. Le reste devrait suivre, bientôt.



Des niveaux complexes dans lesquels il s'agira de courir pour survivre



LA PAROLE À MONSIEUR INFOGRAMES

Interrogé au sujet de l'acquisition de la licence par Infogrames, Bruno Bonnell ne réprime pas un sentiment de fierté. Les raisons de cet enthousiasme, les voici.

1- «Cette licence et les produits qui en découleront démontrent qu'Infogrames est passé maître dans l'art de créer des jeux mettant en scène des personnages de bandes dessinées ou de dessins animés. Dans le cas présent, la reconnaissance de nos compétences s'effectue à l'échelle mondiale. Bugs Bunny, pour ne citer que lui, est un héros universel.»

2- «Le fait de pouvoir inclure les Toons des studios Warner dans des jeux ouvre de nouvelles voies. L'humour proposé sera sensiblement différent de celui, plus classique, qui caractérise nos productions actuelles. Le second degré est effectivement omniprésent dans les productions de Tex Avery et de Chuck Jones. Nous sommes donc déterminés à en faire bon usage.»

3- «Infogrames peut se targuer d'avoir gagné un pari difficile. Nous avons raflé un marché a priori réservé aux Américains. C'est psychologiquement important. Pourquoi Warner a-t-il signé avec nous ? Parce que le studio a préféré miser sur notre potentiel en matière de créativité et d'adaptation.»

4- «Dernier détail, l'aspect financier. L'accord conclu promet de générer des dizaines voire des centaines de millions de dollars de chiffre d'affaire. Cela va permettre à Infogrames de grandir encore plus. Un bon point pour la French Touch au détriment des gros éditeurs anglais et américains.»

Par Julien Chièze

Malgré l'immense succès remporté par Final Fantasy VII, la plupart des éditeurs demeurent frileux à l'idée de publier un jeu de rôles dans l'Hexagone. Afin de tenter d'amorcer définitivement la dynamique, Sony a décidé de s'investir personnellement, en publiant l'ancien (sorti au Japon depuis plus d'un an et demi !), mais non moins excellent, Wild Arms. Aventuriers de tous les horizons unissez-vous afin de rétablir la paix dans le royaume de Filgaia. L'histoire peut enfin se répéter...

WILD ARMS

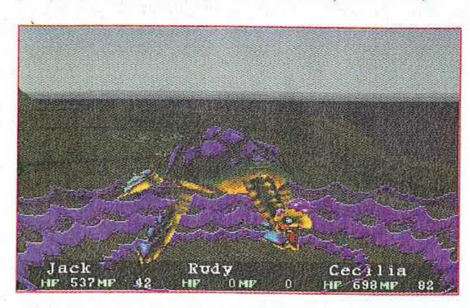
EDITEUR : SONY C.E. • DISPONIBLE EN JANVIER







Voici le menu des objets spécifiques à chaque héros. Lorsque vous les aurez tous, c'est que vous serez très proche de la fin !





FICHE TECHNIQUE

GENRE	RPG
EDITEUR	SONY C.E.
DISTRIBUTEUR	SONY C.E.
NOMBRE DE JOUEURS	1
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	AUCUN
CONTINUES	SAUVEGARDES
MEMORY CARD	OUI (1 BLOC)
SON EN	STÉRÉO
APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU	VOUS VOUS HABITUEZ AU SYSTÈME DE COMBATS.



Une photo de famille de vos pires adversaires. Rien de bien réjouissant.

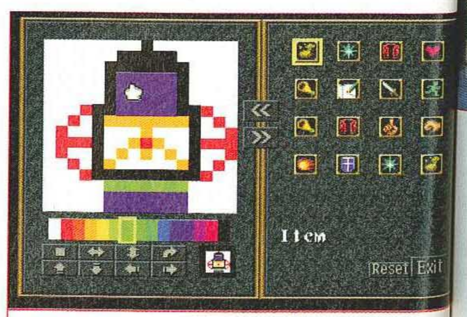
Qui ne se souvient pas des longues nuits passées sur le fabuleux Final Fantasy VII ? Il y a un peu plus d'un an, ce chef-d'oeuvre bouleversait des milliers de joueurs, découvrant avec ravissement un genre jusque là réservé à un noyau dur de fans : le jeu de rôles autrement appelé RPG par les spécialistes ! Une douzaine de mois plus tard, la situation n'a guère évolué. Et pour cause, mis à part Breaf of Fire III, en 1998, aucun RPG n'a vu le jour sur PlayStation en France ! Pourtant, allez savoir pourquoi (probablement une question d'alignement de planètes ou quelque chose dans le genre), l'année 1999 s'inscrit dans une meilleure trajectoire et ce, grâce à la sortie de Wild Arms issu directement des studios de Sony Japon. Quoi qu'il arrive, vous aurez donc au moins un véritable RPG à vous mettre sous la dent cette année, en espérant toutefois que la dynamique ne s'arrête pas là !



La mort du roi marque le véritable lancement de votre quête.

IL ÉTAIT UNE FOIS...

Oubliez... Effacez de votre mémoire les moindres souvenirs du prospère et fertile monde de Filgaia ! Si, jadis, les esprits de lumière, connus sous le nom de Gardiens, possédaient encore la force d'étendre leur aura protectrice sur l'ensemble du royaume, cette époque semble désormais révolue. Oubliez... Richesse et joie ont déserté ce monde damné, lors de l'invasion des démons d'acier. Afin de survivre, les trois races de Filgaia ont tenté de s'unir. Ainsi, les Gardiens, les humains et les mystérieux Elws combinant la magie à la technologie, se dressèrent face aux hordes démoniaques. A force de sacrifices, cette triade désespérée parvint finalement à repousser l'assaut du Mal jusqu'aux frontières arctiques du royaume où ce dernier s'évanouit. Oubliez... Malgré la victoire, le prix à payer s'avéra phénoménal. Aucune des différentes contrées de Filgaia n'avaient été épargnée. La désolation et le chaos régnaient, entraînant alors la folie des rares survivants de



Une option bien sympa permet de reconfigurer toutes les icônes ainsi que les encadrés.



l'espèce h
pandirent
un si pitoy
décidèrent
rant ainsi
De leur c
quasi total
bats et fur
protection
Elws, les h
tir seuls u
ruines. Ou
depuis cet
l'instar du
relevée de
plus qu'un
définitivem
d'étranges
royaume. P
planète, Hi
leur ripost
tendant le
inconscient







l'espèce humaine. L'avidité et la cruauté se répandirent telle une traînée de poudre. Devant un si pitoyable spectacle, les Elws désemparés décidèrent d'abandonner le royaume, accélérant ainsi le déclin irrémédiable de la planète. De leur côté, les Gardiens avaient sacrifié la quasi totalité de leurs pouvoirs, lors des combats et furent oubliés en peu de temps. Sans la protection des Gardiens, abandonnés par les Elws, les hommes de Filgaia allaient devoir rebâtir seuls un monde dont il ne restait que les ruines. Oubliez... Mille années se sont écoulées, depuis cette sombre période. Petit à petit, à l'instar du phénix, une nouvelle civilisation s'est relevée de ses cendres. Les Gardiens n'étaient plus qu'un mythe et le souvenir des Elws s'était définitivement estompé. Cependant, un matin, d'étranges nuages s'amoncelèrent au-dessus du royaume. Poussés par la mort de leur propre planète, Hiades, les démons d'acier préparaient leur riposte, depuis de nombreuses Lunes, attendant le moment propice... Trois jeunes élus, inconscients de leur rôle respectif, allaient se regrouper afin de porter les derniers espoirs de Filgaia. Le temps jouait contre eux.

UN VALEUREUX TRIO

Un conseil : respirez un grand coup car l'aventure dans laquelle Wild Arms vous entraîne ne souffrira d'aucun temps mort. L'une des principales particularités de Wild Arms est de vous glisser dans la peau de trois personnages aux compétences et habilités bien différenciées. Contrairement à Final Fantasy VII, les particularités sont tellement importantes, qu'il sera indispensable que vous appreniez à constamment jongler de l'un à l'autre des personnages, afin de vous dépêtrer des situations les plus inextricables. Mais commençons, sans plus tarder, les présentations. Malgré son rang de fille du monarque d'Adlehyde, Cécilia préfère se battre pour son royaume plutôt que de rester les bras croisés à attendre la fin du monde. Possédant le pouvoir de communiquer avec les Gardiens, la jeune princesse maîtrise aussi la magie. Pour ses 17 ans, une grande réception l'attend au château de son père, mais les événements lui laisseront-ils le temps d'en profiter ? Du haut de ses 15 ans, Rudy est le cadet du groupe. Possédant un passé trouble, ce jeune homme a déjà sillonné Filgaia dans ses moindres recoins. Ses différentes rencontres ont forgé son caractère et lui ont permis d'acquérir une expérience ainsi qu'une maturité rares pour son âge. En outre, Rudy s'impose comme le seul membre de votre groupe à maîtriser les armes à feu, talent jusque là réservé à la civilisation oubliée des Elws, étrange... Jack et son compagnon le rat Hanpan se révèlent être d'authentiques chasseurs de trésors. Maniant l'épée comme personne, Jack possède une dextérité à toutes épreuves lors





Des souvenirs de votre jeunesse insouciante, près de votre père spirituel.

LA PHOBIE DU RPG EN FRANCE

■ *Au Japon, les RPG sont une véritable institution. Pas un mois ne s'écoule sans qu'un ou plusieurs titres voient le jour. Bien sûr, ne vous méprenez pas, cette avalanche ne charrie pas que des jeux à la réalisation et à l'intérêt du best-seller de Squaresoft. Parallèlement, depuis près d'un an, le phénomène RPG commence à prendre son essor aux Etats-Unis. Alors pourquoi l'Europe reste-t-elle, à ce point, à la traîne ? En France, après plus de 3 ans d'existence, la PlayStation n'a, en effet, accueilli que 3 véritables RPG (FFVII, BoFIII et Wild Arms) ! Il apparaît flagrant que le vieux continent et, par extension, l'Hexagone semblent être le cadet des soucis des éditeurs de RPG. Résultat : des approximations de traduction, mais surtout des délais d'adaptation incroyablement longs, rendant techniquement dépassés des titres de qualité lors de leur sortie initiale... Attention Messieurs les éditeurs, car les fans (un noyau plus étendu qu'il n'y paraît), lassés de cette politique inepte, se rabattent en masse sur les versions U.S. (accessible car en anglais) sortant, elles, que quelques mois après leurs équivalents nippons. Ainsi, les géniteurs de Wild Arms viennent de sortir Legend of Legaia (cf Casting PM26) qui atteindra les U.S.A. dès le 5 janvier, soit moins de trois mois après la version japonaise ! Que les traductions françaises prennent du temps et nécessite un lourd investissement est indéniable, mais il serait dommage d'être les seuls au monde à ne pouvoir en profiter... décemment !* ■






La situation semble des plus compromises.


La puissance des golems est infinie.

LA NOUVELLE GRANDE AVENTURE DE LA PLAYSTATION

Ce marchand ambulant vous proposera de changer le nom de vos héros. A prendre ou à laisser.



des combats. A 27 ans, sa quête du pouvoir absolu passe obligatoirement par l'annihilation des démons d'acier !

Après un bref prologue, au cours duquel vous devrez réunir les trois héros à Adlehyde, l'aventure pourra enfin débuter.

DES BASES CLASSIQUES MAIS EFFICACES

Wild Arms appartient à la catégorie des RPG. Attendez-vous donc à pénétrer dans une aventure de longue haleine au scénario évolutif truffé de rebondissements. Ainsi, les fans de FFVII retrouveront avec joie l'alternance entre recherches et combats par tour. Toutefois, contrairement au titre de Squaresoft, Wild Arms opte pour une représentation graphique en 2D lors de vos déplacements, puis en 3D pour les combats. Attention donc, à ceux qui ne vivent que par les images de synthèse et les décors somptueux réalisés sous station de travail Silicon Graphics. Ici, Sony nous offre un RPG plus traditionnel mais tout aussi efficace dans l'ensemble. Les villages ainsi que les donjons possèdent un habillage soigné et riche en détails. Une fois de plus, il est à noter que l'Heroïc Fantasy côtoie les influences hi-tech, afin de créer une atmosphère trouble où la chaleur des forteresses médiévales contraste avec la froideur de l'acier symbole des démons.

COMBATTRE SANS CESSE POUR LA LIBERTÉ

Le bestiaire de Wild Arms se révèle des plus impressionnants. En effet, on peut estimer à plus d'une cinquantaine le nombre de monstres différents que vous aurez à affronter. Que les plus belliqueux d'entre vous se rassurent, des combats il y en aura et à un point tel que vous risquerez l'indigestion ! Eh oui, on ne déroge pas à la fameuse règle du combat aléatoire qui arrive dont ne sait où. Si les néophytes risquent d'être pris au dépourvu au début, après quelques joutes, ils prendront rapidement l'habitude. Pour les y aider, le système de combats mis au point pour Wild Arms bénéficie d'une ergonomie quasi intuitive. Chaque action est représentée sous forme d'une icône (pour l'attaque directe, c'est un poing, la protection, un bouclier, les coups spéciaux, une étoile, etc.). Il vous suffira donc de sélectionner tel ou tel menu afin d'accéder à la liste de coups ou d'objets. En prime, un bandeau explicatif viendra s'ajouter par une simple pression du bouton triangle, pour vous indiquer la nature de l'option sur laquelle vous vous situez. En outre, pas de panique, vous disposerez de tout votre temps pour élaborer vos tactiques, puisque pendant cette période l'ennemi demeurera inactif. Pratique et efficace. Lors de ces combats à répétition,



vous rem
jets, mais
cumulés,
jours plu
me s'ils
fronteme
négligez
rait votre

Mais
Wild Arr
dont vous
laissait pr
quemmer
deux fenê
vous laissa
personnag
saire que
à ses pou
instant Ru
sa chute, a

La force de

WILD AR
DESIGN
6 Les d
Les di
mons
ORIGINALITÉ
6 Un je
qui in
certai
LE COMPA

vous remporterez de l'argent, parfois des objets, mais surtout des points d'expérience qui, cumulés, vous permettront de devenir toujours plus puissant. Vous l'aurez compris, même s'ils peuvent paraître rébarbatifs, ces affrontements sont la clef de votre réussite, les négligez ou fuir chacun d'entre eux entraînerait votre perte !

DES IDÉES INTÉRESSANTES

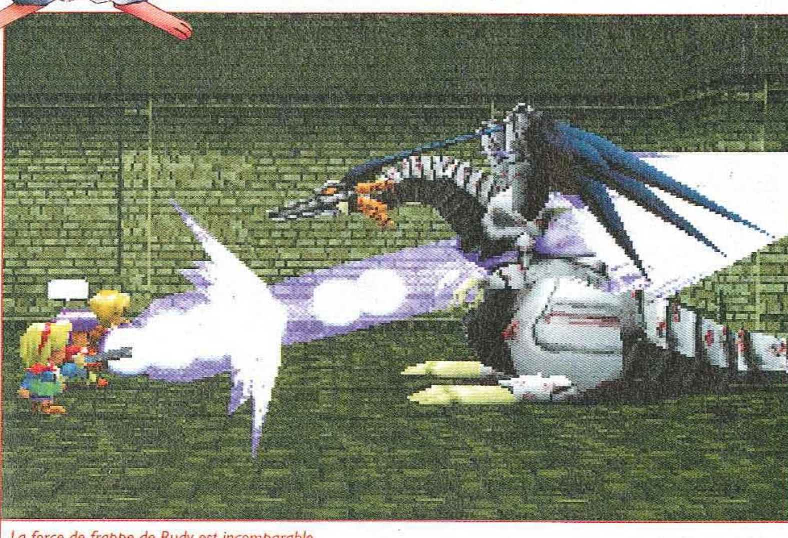
Mais là où se distingue particulièrement Wild Arms, c'est sans doute par la manière dont vous guiderez les trois héros. Comme le laissait présager le prologue, le trio sera fréquemment séparé. Lors de ces séquences, deux fenêtres s'ouvriront aux coins de l'écran, vous laissant entrevoir la position des différents personnages. Par exemple, il sera parfois nécessaire que Cécilia parte ouvrir une porte, grâce à ses pouvoirs magiques, tandis qu'au même instant Rudy fera exploser un rocher qui, dans sa chute, actionnera un mécanisme permettant à Jack de traverser une zone située deux étages en contrebas ! Vous avancerez alors par intermittence. En appuyant sur le bouton Start, vous pourrez ainsi changer de personnage et débloquer différentes situations pour, au final, vous retrouver généralement face... au boss, Ze ennemi, celui qu'il faudra abattre à tout prix !





Il existe donc une véritable interaction entre les trois héros qui s'entraident, le choix de celui à interpréter étant donc absolument conditionné par les situations rencontrées. La présence de nombreuses énigmes au cours desquelles vous devrez pousser, tirer des blocs, allumer des lanternes grâce au briquet de Jack, détruire de faux murs avec les bombes de Rudy ou bien stopper le feu via la carafe de Cécilia seront légion. Ces épreuves, complètement absentes dans FFVII, apportent indéniablement un intérêt supplémentaire à Wild Arms.

En somme, Wild Arms s'impose comme un excellent RPG qui, s'il n'avait pas tant vieilli techniquement, tiendrait du chef-d'oeuvre. Voilà plus d'un an et demi que le titre est disponible au Japon ! On ne regrettera donc qu'une chose : qu'il nous arrive si tard.

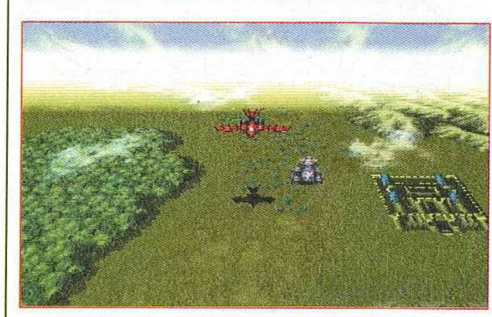


La force de frappe de Rudy est incomparable.

TERRE, OCÉAN ET CIEUX

Il existe 3 moyens de transport dans Wild Arms (sans compter la très précieuse marche à pied). Le premier vous mènera en mer, à bord d'un magnifique galion. Ensuite, viendra le temps, non pas des rires et des chants, mais du pilotage de golem ! L'un de ses principaux avantages : il n'y aura plus de combats. Enfin, pour finir en beauté, l'oiseau de feu attendra les plus persévérants d'entre vous. Grâce à cet avion, vous combinerez vitesse et tranquillité. Un engin plus pratique que le métro donc !







TROIS HÉROS ET TROIS STYLES DE JEU POUR UN EXCELLENT JEU DE ROLES





POUR QUEL PUBLIC ?
Ceux qui avaient apprécié FFVII pour autre chose que ses graphismes découvriront là une nouvelle grande aventure.

WILD ARMS - 349 F Memory card

Critère	Note	Commentaire
DESIGN	6	Les décors 2D sont assez fins. Les différents personnages et monstres ont un look sympa.
MUSIQUE ET SON	6	A part le thème des combats, un rien soûlant, les musiques et bruitages sont de bonne facture.
DURÉE DE VIE	8	Les jeux de rôles sont réputés pour leur durée de vie, à toute épreuve.
ORIGINALITÉ	6	Un jeu de rôles classique mais qui innove tout de même sur certains points.
JOUABILITÉ	7	Le système de combats bien pensé s'avère idéal pour les néophytes.
TECHNIQUE	4	Un mélange 2D/3D accusant un peu le poids des années (le jeu était sorti au Japon en 96 !).

7 NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ
Les jeux de rôles sont une denrée fort rare en France. Wild Arms n'est, en effet, que le 3e du genre à être adapté pour l'Hexagone. Heureusement, la qualité est ici de rigueur. Scénario fouillé et réalisation honnête font de Wild Arms un FFVII version light. Indispensable pour tous les aventuriers en herbe.

LE COMPARATIF : MOINS BON QUE FINAL FANTASY VII, BIEN MEILLEUR QUE BREATH OF FIRE III.

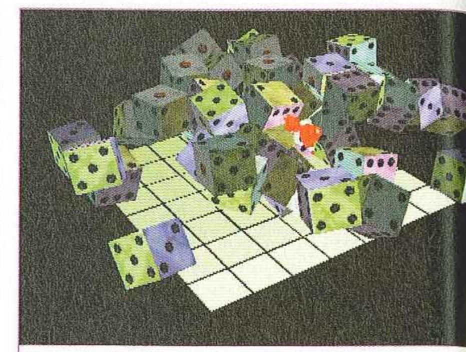
Maudits Chinois ! Non pas qu'on en ait vraiment contre eux et leur gigantesque muraille... Simplement, le jour où ils ont inventé le concept de «casse-tête chinois», et bien, ce jour-là, ils auraient dû s'abstenir ! Bref, amateurs de jeux creuse-méninges, Devil Dice est pour vous.

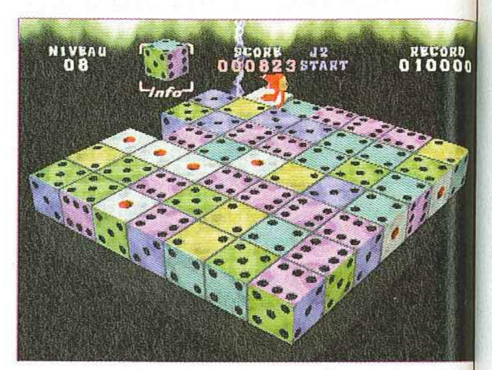


L'écran menu. Commencez par le mode puzzle, avant de passer au mode trial ou battle.

Sauvegardez votre progression en mode puzzle, et continuez de griller des neurones à tout-va !

Devil Dice est le genre de soft qui ne paye pas de mine. Il suffit pourtant d'y jeter un œil pour s'y intéresser et terminer la journée scotché devant l'écran. Les Anglais parlent d'«addiction». Le terme français correspondant est «accro». Devil Dice rend effectivement accro le plus sain des joueurs. Le concept est novateur. DD (pour les intimes) propose d'incroyables parties de dés à six faces. Pour piger, mieux vaut suivre le mode tutorial ou lire les lignes qui suivent. Comment gagner ? La question est simple, la réponse énigmatique : dans DD, on ne gagne pas, on perd. La tête et la partie. Quel est le but du jeu alors ? Il s'agit de tenir sur la durée ou de résoudre des puzzles en prenant son temps - et son pied. Le marathon de Lulu vient de débuter.

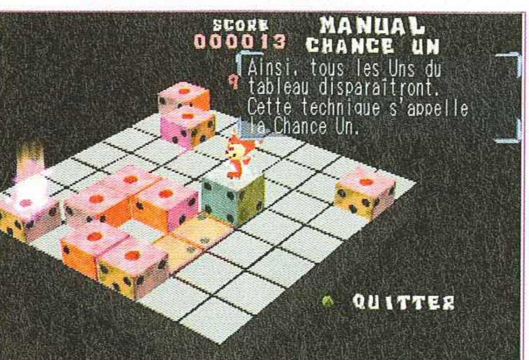

Lorsque le plateau se recouvre de dés, vous avez perdu la partie. Tout vole alors en éclat.



DEVIL DICE

CAPTIVANT CASSE-TETE CHINOIS

EDITEUR : SONY COMPUTER FRANCE
DISPONIBLE EN JANVIER



MOI PAS CAPTER

Mode d'emploi. Les développeurs ont récité pendant des heures, voire des journées entières, l'adage suivant : «Pourquoi faire simple quand on peut faire compliqué ?» L'écran soumet un plateau composé de cases. La vue est de trois quarts, légèrement en surplomb. Il est, par ailleurs, possible de changer les angles de vue. Sur le plateau sont disposés des dés et un petit bonhomme. Ce personnage, qui fait l'objet d'un paragraphe ultérieur, est votre valet de course. Perché sur un dé, Lulu (nous le nommerons de la sorte) est libre de le déplacer dans n'importe quelle direction. Pour ce faire, il marche et le dé pivote. Dès lors, sa face supérieure change. L'objectif premier est de combiner plusieurs dés, afin de les faire disparaître du plateau.

MAIS ENCORE ?

Pour éliminer des dés, ceux-ci doivent impérativement se toucher par la tranche et non pas en diagonale. Il est, en outre, obligatoire de réunir des faces supérieures identiques (les 2 vont avec les 2, les 3 avec les 3, etc.). Enfin, les dés ne se désagrègent que si le chiffre présent sur la face supérieure correspond au nombre de dés contigus. Petit exemple. Pour éradiquer trois dés, le seul moyen est de réunir trois dés



Cinq dés avec le chiffre 5 apposé sur la face supérieure sont juxtaposés, ce qui les élimine.



Pas besoin de lire le manuel, vous ne comprendrez rien. Merci au mode tutorial ou manual qui permet de tout capter.

FICHE TECHNIQUE

GENRE	CASSE-TETE
EDITEUR	SONY C.E.
DISTRIBUTEUR	SONY C.E.
NOMBRE DE JOUEURS	DE 1 À 5
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	AUCUN
CONTINUES	INFINIS
MEMORY CARD	OUI (1 BLOC)
SON EN	STÉRÉO
APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU	C'EST LE PIED SOUS LA CAMISOLE (DE FORCE) !

Seul contre ... dur de faire ...

dont la face ... posée (visib... un «L». Si ... poursuivre ... des «chaîne... progressive... trait définit... dé. En le pl... sent et si la... dé est un ... s'écroulera ...

PA...

Le prin... être facile ... les dévelop...


Lulu, le voici. ... pas, il crie to...


Lui, il a gagné ... pour eux.

DEVIL DIC...
DESIGN
7 L'interf... des per... tout att...
ORIGINALITÉ
8 A des a... Schools... nécessa...
LE COMPAR...

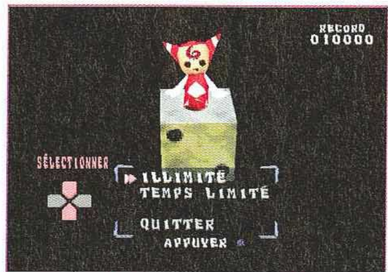


Seul contre l'ordinateur ou face à quatre potes, qu'il est dur de faire régner l'ordre.

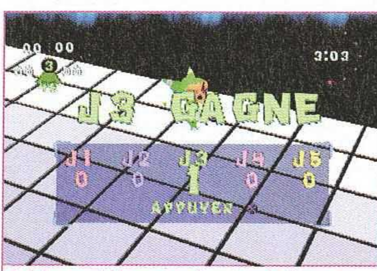
dont la face supérieure est un 3. La figure composée (visible à l'écran) est au choix un «I» ou un «L». Si Lulu le lutin est un crack, il peut poursuivre l'opération et créer ce qui s'appelle des «chaînes». Pendant que les dés disparaissent progressivement de la surface (et avant leur retrait définitif), Lulu peut grimper sur un autre dé. En le plaçant à côté de ceux qui s'évanouissent et si la surface supérieure de ce nouveau dé est un 3 (pour garder l'exemple), celui-ci s'écroulera également.

DES POINTS, PAS DES POINGS

Le principal défaut de DD est de ne pas être facile d'accès. C'est sans doute pourquoi les développeurs ont inclus un mode tutorial pour piger le schmilblick (et encore). Conseil de pote : puisque vous n'y arriverez pas du premier coup, tentez d'abord votre chance en mode puzzle. Dans ce dernier, vous bénéficiez d'un nombre de coups (déplacements de dés) limités afin de les éliminer du plateau. Plus confiant, plongez-vous dans le mode trial, vraie course contre la montre ! Des éclairs jaillissent du ciel, faisant apparaître des dés pendant que Lulu s'évertue à créer des combinaisons insensées.



Lulu, le voici. Il a l'air sympa comme ça. Ne vous y fiez pas, il crie tout le temps et joue trop souvent aux dés.



Lui, il a gagné ! Les autres, ils ont perdu. Dommage pour eux.

CONVIVIAL

Reste le mode «un pour tous et chacun pour soi». Eh oui, la guerre est le lot de DD ! La guerre des nerfs, certes, mais aussi celle qui oppose plusieurs Lulu de couleur. Grâce au multitap, jusqu'à cinq Lulu sont admis dans l'arène. Sans quoi, vous pouvez également batailler contre l'ordinateur. Détail croustillant, lorsqu'un adversaire se trouve coincé sur un dé descendant, votre Lulu (lui-même posté au sommet d'un dé) peut lui «rouler dessus». La manœuvre a pour résultat de faire couiner le malchanceux réduit à l'état de crêpe bretonne. Ultime précision, DD comprend des dés aux propriétés diverses. Les développeurs ont tout naturellement imaginé des dés de bois, de fer (immobiles), de glace (glissants) en plus des dés «normaux». Bonjour la durée de vie et bon courage Lulu !

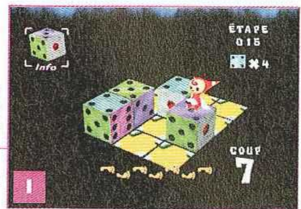
AU SUJET DE LULU

Design soigné, interface intuitive, jeu convivial autant qu'original, limite captivant, DD serait presque une perle... S'il n'y avait pas l'incontournable Lulu ! Troll inventé par une styliste nippone sous acides, Lulu gambade en poussant des cris à faire craquer - nervous breakdown - le Dalai-Lama lui-même ! La présence de ce nain de jardin sous amphétamines plaira aux allumés du ciboulot et aux nanas (sans lien logique entre les deux termes).

EXEMPLE DE PUZZLE

Voici comment faire pour éliminer en sept coups une série de quatre dés.

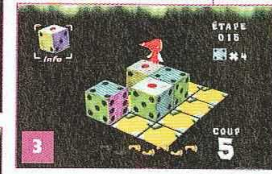
Quatre dés séparés géographiquement et sept coups pour les faire disparaître.



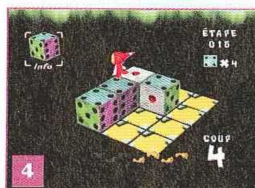
1 Placez le dé situé le plus à droite sur l'écran contre les autres (face «I» vers le haut).



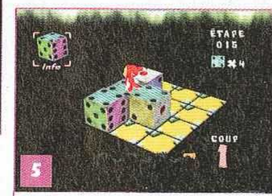
2 Utilisez le dé adjacent au dé déplacé précédemment et montez d'une case vers le haut.



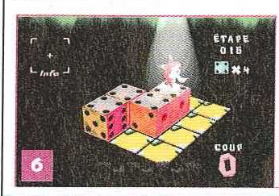
3



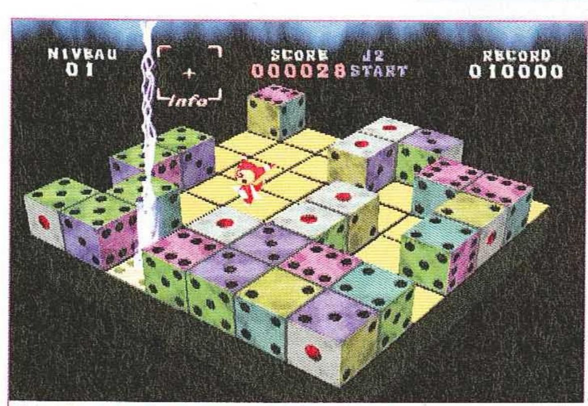
4 Replacez-vous sur le premier dé déplacé et postez-vous sur la gauche.



5 Il reste quatre coups. Effectuez une figure en forme de «U» avec le dé situé en haut à droite (trois coups, il en reste un).



6 Retournez le dernier dé pour faire apparaître une face supérieure marquée du chiffre 4. La série est complétée.



En mode trial, il faut être rapide et efficace. Une course contre la montre et une insoutenable guerre des nerfs.



CONVIVIAL, ORIGINAL, INTUITIAL, FUNAL...

DEVIL DICE - 349 F

Memory card — Multi joueurs

DESIGN — 7 — L'interface soignée et le look des personnages rendent le tout attrayant.

MUSIQUE ET SON — 6 — Parfois technoïde, la bande son est adaptée. Les bruitages peuvent être énervants.

DURÉE DE VIE — 8 — Quand on a pigé, les parties s'éternisent. Sans oublier la variété des modes de jeu...

ORIGINALITÉ — 8 — A des années lumière de Rival Schools, Devil Dice trouvera nécessairement son public.

JOUABILITÉ — 6 — La prise en main n'est pas immédiate. Nous sommes dans un «vrai» univers en 3D.

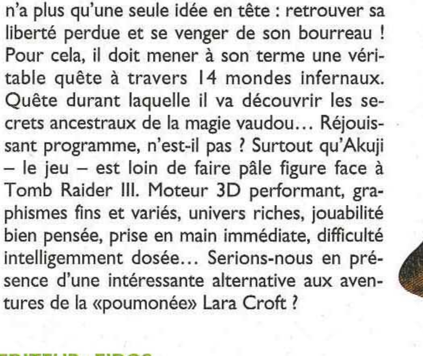
TECHNIQUE — 5 — Ce n'est pas Bust a Groove côté animation. Mais l'intérêt ne repose pas sur son look...

POUR QUEL PUBLIC ?
Réservé aux passionnés patients. Ici, on ne terrasse l'adversaire qu'à coups de neurones.

7 — NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ
Le concept peut vous tenir en haleine durant des plombes. Le satané lutin exige beaucoup de votre sens de la logique. Original, intelligent, fun, speed et convivial, DD a tout pour plaire... Aux inconditionnels du genre, car probablement difficile d'accès aux autres.

LE COMPARATIF : MOINS BON QUE RIEN ! MEILLEUR QUE TOUS LES CLONES DE TETRIS PARUS SUR PLAYSTATION.

Immersion totale dans les arcanes inexplorées sur console du rituel vaudou, Akuji est un jeu de plates-formes 3D doté de qualités autant que de défauts. Visite guidée au pays où les morts sont souvent plus vivants qu'il n'y paraît...



AKUJI THE HEARTLESS

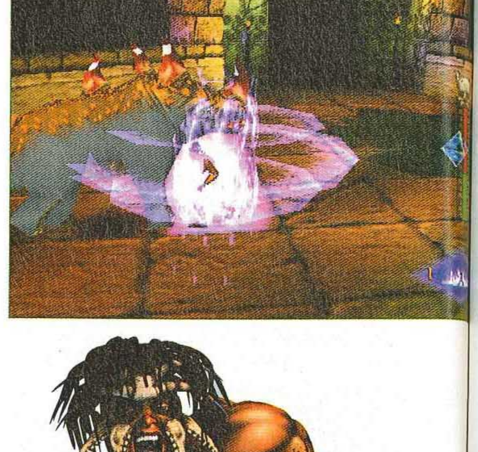
Depuis Tomb Raider premier du nom, de nombreux développeurs se sont engouffrés dans la mode – apparemment juteuse – des jeux de plates-formes 3D. Dans ce domaine, la société Crystal Dynamics n'en est pas à son coup d'essai, puisqu'après Gex 2, elle s'est attelée au développement d'Akuji, puis de Gex 3 et Soul Reaver (voir le Making Of dans ce numéro). Bref, l'expérience acquise en matière de plate-forme 3D par les équipes de développement est plutôt solide. Mais a-t-elle été réellement mise à profit pour Akuji ? Pas sûr...

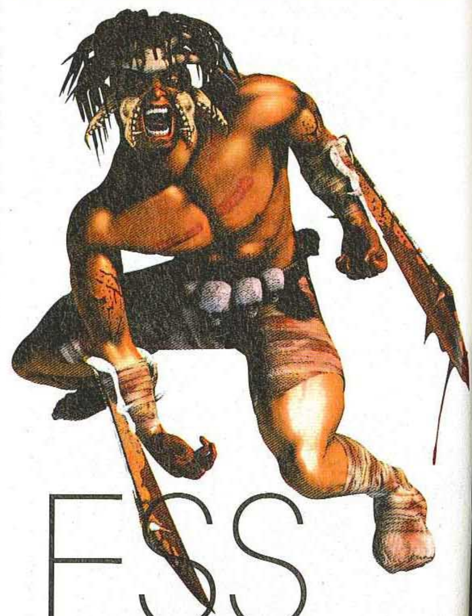


VAUDOU STYLE

Suite à un horrible rituel vaudou perpétré par son frère, le pauvre Akuji se retrouve amputé de son propre cœur. Cette ablation forcée le condamne à errer à jamais dans un monde parallèle pour le moins hostile. Dès lors, il n'a plus qu'une seule idée en tête : retrouver sa liberté perdue et se venger de son bourreau ! Pour cela, il doit mener à son terme une véritable quête à travers 14 mondes infernaux. Quête durant laquelle il va découvrir les secrets ancestraux de la magie vaudou... Réjouissant programme, n'est-il pas ? Surtout qu'Akuji – le jeu – est loin de faire pâle figure face à Tomb Raider III. Moteur 3D performant, graphismes fins et variés, univers riches, jouabilité bien pensée, prise en main immédiate, difficulté intelligemment dosée... Serions-nous en présence d'une intéressante alternative aux aventures de la «poumonée» Lara Croft ?

EDITEUR : EIDOS
DISPONIBLE EN JANVIER







FICHE TECHNIQUE

GENRE	PLATE-FORME 3D
EDITEUR	CRYSTAL DYNAMICS
DISTRIBUTEUR	EIDOS
NOMBRE DE JOUEURS	1
NIVEAUX DE DIFFICULTE	1
CONTINUES	OUI
MEMORY CARD	OUI (1 BLOC)
SON EN	STEREO
APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU	ON MAUDIT LE SYSTEME DE CAMERA ABERRANT !

En fa
des jeux
tordues,
battables.
peut final
Et encor
Vous ser
passage t
vous dev
éradiquan
nombreux
même dis
de vos gr
certes tr
chée pour
niveau, e
quer un m
coudre av



AKUJI TH
DESIGN
7 L'unive
une ar
ORIGINALITÉ
4 Rien d
genre.
vaudo
LE COMPA

En fait, Akuji simplifie à l'extrême le concept des jeux de plates-formes 3D. Ici, pas d'énigmes tordues, de pièges imprévisibles ou d'ennemis imbattables. Seule la taille imposante des 14 mondes peut finalement donner un peu de fil à retordre. Et encore, ils sont tous relativement linéaires. Vous serez rarement (voir jamais) coincé dans un passage trop ardu. La majeure partie du temps, vous devez sauter de rocher en échelle, tout en éradiquant les ennemis rencontrés à l'aide de vos nombreux sorts magiques (une vue «sniper» est même disponible pour un gain de précision) ou de vos griffes acérées. De-ci de-là, il vous faudra certes trouver une statuette sacrée à peine cachée pour ouvrir une porte menant à la suite du niveau, enclencher un interrupteur pour débloquer un mécanisme quelconque ou encore en découdre avec quelques boss. Mais rassurez-vous, tout cela est à la portée du joueur lambda. En fin de compte, Akuji semble parfaitement adapté aux novices, intimidés par le niveau de difficulté inhumaine de Tomb Raider III. Seulement voilà, sous ce charmant programme se cache un «vice de forme». Le système de caméra choisi par les développeurs manque cruellement de bon sens (voir l'encadré Handicam) ! Ce détail d'apparence anodin dévoile toute son importance dans les phases ou le moindre faux pas vous envoie derechef ad patres. Devoir jongler sans cesse avec le paddle pour éviter de tomber dans le vide ou de perdre de vue un ennemi est une gymnastique agaçante et inutile. Ces manipulations compliquent énormément votre progression et gâchent partiellement votre plaisir. Ce défaut, ajouté à une action parfois répétitive et toujours basique, nous amène à un amer constat. Akuji avait l'étoffe d'un bon jeu, mais finalement il ne s'avère que moyen, à cause de son système de caméra déficient. Vous voilà prévenu. Alors si vous vous sentez l'âme d'un sorcier vaudou, et si le problème sus-nommé ne vous semble pas rhédibitoire, tentez l'expérience. A vos risques et périls !







Le peuple de la forêt de ce niveau vous en fera voir de toutes les douleurs.

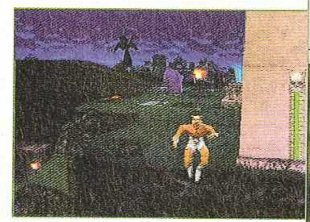


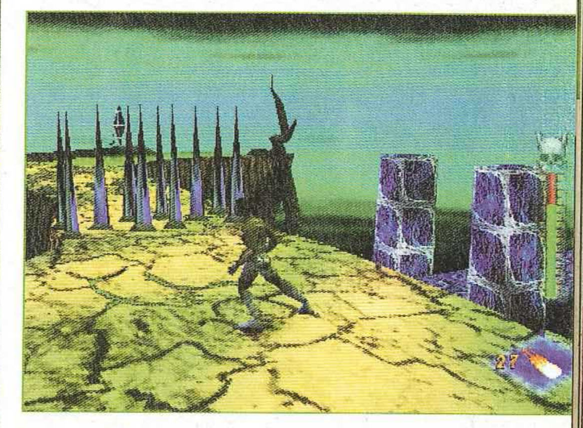




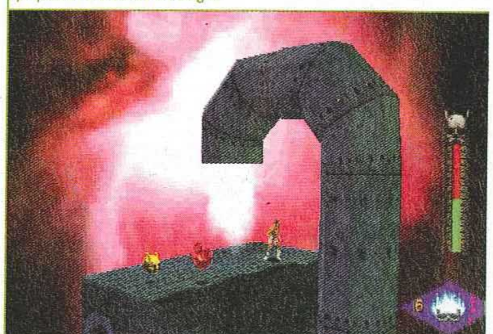
HANDICAM

Le plus gros défaut d'Akuji, celui qui occulte en partie ses qualités, tient dans le système de caméra. En effet, celle-ci ne suit pas les déplacements de votre personnage en temps réel, mais avec un temps de retard de plusieurs secondes. Résultat, lorsque vous faites demi-tour, vous ne voyez plus Akuji de dos, mais de face, sans savoir ce qui se passe devant lui ! Résultat, comme sur cette photo, vous pouvez - involontairement - tomber dans le vide ou encore vous heurter à un ennemi «invisible». Pour remédier à ce très agaçant problème, une seule solution : utiliser sans cesse le bouton R2 pour remettre vous-même la caméra dans l'axe de l'action. Une manipulation contraignante, dont on se serait bien passé !



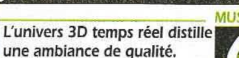


Akuji est truffé de passages secrets, aboutissant pour la plupart à des bonus d'énergie.



A COEUR ABSENT, RIEN D'IMPOSSIBLE ! TELLE EST LA DEVISE D'AKUJI

AKUJI THE HEARTLESS - 369 F



DESIGN — 7 — L'univers 3D temps réel distille une ambiance de qualité.

MUSIQUE ET SON — 6 — Le son des pam-pam et les litanies tribales versent dans le glauque.

DURÉE DE VIE — 7 — Relativement long, Akuji propose un challenge évolutif mais surmontable.

ORIGINALITÉ — 4 — Rien de bien novateur pour le genre. Seule l'ambiance vaudou est inédite.

JOUABILITÉ — 6 — Très facile à prendre en main. Mais la jouabilité est mise à mal par la caméra.

TECHNIQUE — 7 — Animation des décors très propre. Celle des personnages n'a rien de grandiose.

LE COMPARATIF : BEAUCOUP PLUS SIMPLE QUE TOMB RAIDER III, MAIS AUSSI PLUS LINÉAIRE.

POUR QUEL PUBLIC ?
Ceux qui trouvent Tomb Raider III trop dur et trop complexe, et qui ont des nerfs d'acier.

6 — NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ
Louchant du côté de Tomb Raider, Akuji vous plonge dans une ambiance mystique savoureuse. Par contre, en termes de gameplay, le jeu est gâché par un système de caméra très mal pensé. Un défaut gênant, pour profiter pleinement de l'aventure.

Par Grégory Szriftgiser

Célèbre titre sur PC, parmi les jeux dits «grand public», Atlantis arrive sur PlayStation. Un nom célèbre pour un soft qui n'en vaut pas la chandelle.





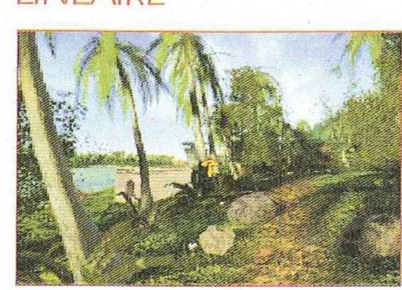


Cryo. L'éditeur qui fait frémir le testeur... Depuis plusieurs années déjà, les jeux Cryo font immanquablement la une, dans les colonnes des jeux peu appréciés par la presse spécialisée... . Atlantis arrive bien longtemps après sa version PC et se présente comme le parfait clone de Versailles, dans le monde fantastique de ce continent mystérieux qu'est l'Atlantide. Les adeptes de jeux tranquilles, le «grand public», comme on l'appelle, accepteront-ils de se laisser envoûter par cette aventure aux accents mythiques ? Rien n'est moins sûr.

UN JEU D'AVENTURE DES PLUS SOPORIFIQUES, PARTICULIEREMENT LINÉAIRE

ATLANTIS

EDITEUR : CRYO
DISPONIBLE EN JANVIER





PAS D'EXCUSES

Atlantis reprend donc le moteur fétiche dit d'«omni-3D» : il offre la possibilité de regarder dans n'importe quelle direction, avec cette sensation d'être dans un monde en 3D. Pourtant, il n'en est rien. Il s'agit d'une astuce bien pensée, à la manière des écrans de cinéma circulaires ou de la Géode. Atlantis est donc le 2e «jeu» Cryo à utiliser ce système, après Versailles. Ce dernier avait particulièrement bien marché, non pas grâce à l'omni-3D, mais à la fidélité de la reproduction et des données historiques. Atlantis, lui, n'a pas cet avantage. Dès lors, il devient un jeu d'aventure, au même titre que n'importe quelle autre fiction du genre. Et, ne pouvant plus se démarquer par le fond, les défauts de forme n'en deviennent que plus gênants...

Des défauts, Atlantis en est bourré à craquer. Et, comme (trop) souvent avec Cryo, ce n'est pas faute d'avoir travaillé et eu de bonnes idées. Du moins, sur certains points. Graphiquement, Atlantis a bénéficié d'un savoir-faire certain en design et en architecture, rendant le continent mythologique crédible et restituant à merveille (fidèlement serait-on tenté de dire)





FICHE TECHNIQUE

GENRE	AVENTURE
EDITEUR	CRYO
DISTRIBUTEUR	SONY C.E.
NOMBRE DE JOUEURS	1
NIVEAUX DE DIFFICULTE	-
CONTINUES	SAUVEGARDES
MEMORY CARD	OUI (1 BLOC)
SON EN	STEREO
APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU	ON COURT APRES UNE CONSPIRATION D'UN CLASSIQUE EPROUVE.

l'idée qu'
mythes
limites e
souffrent.
n'ont pas
Le pl
Vous jou
fraîcheme
sera le v
pas très
question
clichés h
peu d'orig
un pouv
danger d'
pour faire
danger q
Seules qu
ponctuen
poussive
système p
principe e
de prédé
choisit m
objet x, ut
Les énigm
ment fast
ainsi son
possible,
d'apprécie

UN

En che
ver quelq
siques, par
jeu. Mais l
un soft fra
ment médi
chargemen



ATLANT
DESIGN
8 C'est l
plus t
réussi
ORIGINALITÉ
2 Mis à
pas pl
qu'At
LE COMPA

l'idée qu'on peut se faire de la technologie et des mythes atlantes. Mais la PlayStation a ses limites et, malheureusement, les décors en souffrent. La pixellisation et le manque de couleurs n'ont pas arrangé cette adaptation du titre PC.

Le plus grave, c'est l'aventure elle-même. Vous jouez le rôle de Seth, un jeune garde fraîchement arrivé. Tout d'abord, le visage, qui sera le vôtre jusqu'à la fin de l'aventure, n'est pas très charismatique... Mais l'aventure en question, non contente de faire appel aux clichés habituels du genre, n'apporte que très peu d'originalité. Conspirations visant à acquérir un pouvoir mystique, kidnapping, mise en danger d'Atlantis, etc., et il n'y a plus que vous pour faire figure d'élu pour débarrasser l'île du danger que représente la folie des hommes. Seules quelques scènes cinématiques d'action ponctuent l'aventure, d'une manière presque poussive et, au final, on s'ennuie ferme. Le système particulièrement basique fait appel à un principe extrêmement linéaire, usé par quantité de prédécesseurs antiques : dialoguer (on ne choisit même pas ses répliques), trouver un objet x, utiliser l'objet y à tel endroit, point final. Les énigmes sont des petits puzzles particulièrement fastidieux à résoudre et l'aventure suit ainsi son cours dans un calme ennuyeux au possible, sans que grand-chose permette d'apprécier l'intrigue ou l'univers.

UN POINT POSITIF ?

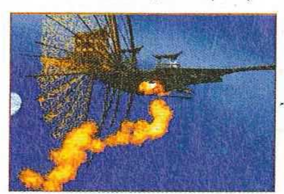
En cherchant bien, on peut toujours trouver quelques choses à ne pas jeter... Les musiques, par exemple, qui collent parfaitement au jeu. Mais le reste de l'ambiance sonore ? Pour un soft français, les doublages sont particulièrement médiocres, les acteurs peu crédibles et les chargements, entre chaque phrase, me font irrémédiablement l'effet d'un dialogue entre 2 synthétiseurs vocaux aux répliques préconstruites. Le design est réussi, avec une technologie charmante et une mention spéciale pour les bateaux volants. Mais, une fois encore, la qualité de la définition et des couleurs n'honore pas les travaux préparatoires sur papier... Bref, j'ai beau chercher, je reste sur une impression dominée par le mot «gâchis».

Au moins, Versailles avait un côté historique, pour relever l'intérêt. Atlantis, lui, ne parvient pas à imposer sont univers mythologique. Si parmi vous, il en existe qui ont passé de grands moments sur Versailles et apprécient le principe, attendez Egypte, qui ne tardera plus et reste, de loin, le meilleur de cette série de softs. Mais Atlantis... oubliez !

Certains décors sont de toute beauté. Dommage qu'ils aient tant perdu en définition entre le PC et la PlayStation.

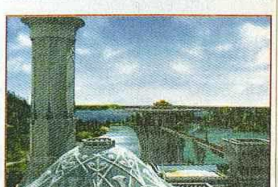


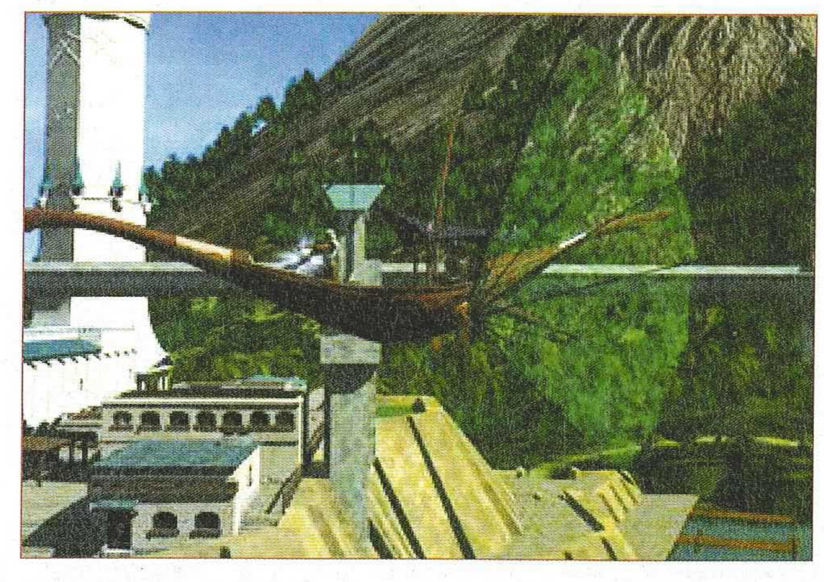
Les scènes comportant de l'action sont plutôt rares. L'aventure est, en effet, très peu rythmée.











POUR QUEL PUBLIC ?
Pour ceux qui aiment le calme et les histoires simplettes, à la limite.

ATLANTIS - 349 F

Memory card — Compatible souris

DESIGN — 8
C'est le côté, sans conteste, le plus travaillé du jeu. Des décors réussis, des objets intriguants.

MUSIQUE ET SON — 7
Des musiques particulièrement intéressantes qui existent d'ailleurs en CD audio.

DURÉE DE VIE — 6
Le jeu n'est pas particulièrement difficile. On progresse vite.

ORIGINALITÉ — 2
Mis à part le thème, il n'y a pas plus classique en aventure qu'Atlantis.

JOUABILITÉ — 6
L'omni-3D, ses défauts, ses qualités. L'inventaire aurait mérité plus d'attention.

TECHNIQUE — 5
Les cinématiques ont pris un gros coup de vieux, le reste du moteur impressionne peu.

LE COMPARATIF : MOINS BON QU'EGYPTE, MEILLEUR QU'ARK OF TIME.

3 — NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ
L'aventure est très linéaire, les dialogues soporifiques et l'intrigue sans surprise. Sur PC, on avait les décors... Sur PlayStation, ils ont perdu leur finesse et leurs couleurs. Il ne reste plus à Atlantis qu'un design intéressant et des musiques parfois envoûtantes.

Par François Tarrain

Sport d'élite pratiqué par une minorité aisée, le golf est, une nouvelle fois, à la portée de tous, avec ce volet 99 du célèbre PGA. Astiquez les clubs et préparez-vous à tâter du Par 3 avec le célèbre Tiger Woods.

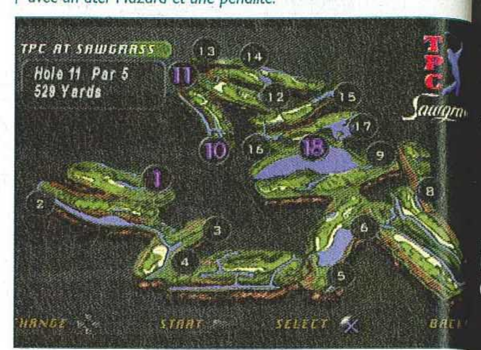


Si vous réussissez un coup très puissant, votre golfeur s'enflamme. Inutile mais joli.

Dans la série bien connue des produits EA Sports, PGA fait figure de vieux roublard. Après moult épisodes sur 16 bits, la célèbre simulation de golf a déjà eu, par deux fois, les honneurs de la PlayStation. La dernière version en date remontant - tout de même - à octobre 96, nous étions en droit d'attendre, après deux ans d'absence, beaucoup d'innovations et d'améliorations dans cette troisième édition.

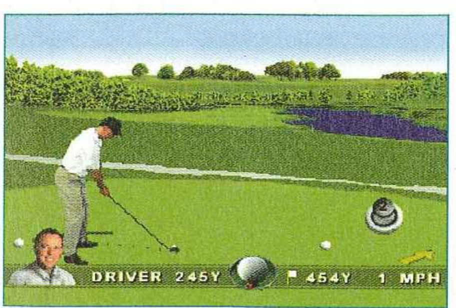
Première constatation, Electronic Arts s'est offert les services du très charismatique champion Tiger Woods. Véritable légende vivante du golf, ce noir américain est devenu, au fil des ans, une star internationale, respecté pour sa réussite dans un sport habituellement réservé aux blancs. Associer le nom de PGA à ce génie du birdie démontre une nouvelle fois le savoir-faire d'Electronic Arts, pour promouvoir ses pro-

Un coup à ne pas rater, sous peine de finir avec un ater Hazard et une pénalité.



TIGER WOODS 99 PGA TOUR GOLF

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS - DISPONIBLE EN JANVIER



Tiger Woods gère le pad analogique. Mais le système de tir est complètement injouable.

FICHE TECHNIQUE

GENRE	SIMULATION DE GOLF
EDITEUR	EA SPORTS
DISTRIBUTEUR	ELECTRONIC ARTS
NOMBRE DE JOUEURS	1 À 4
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	3
CONTINUES	OUI
MEMORY CARD	OUI
SON EN	STÉRÉO
APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU	ON SE DIT QUE LE GOLF EST UN BEAU MÉTIER BIEN LUCRATIF !



Tiger Woods s'est lui-même chargé de la modélisation des différents mouvements des golfeurs.

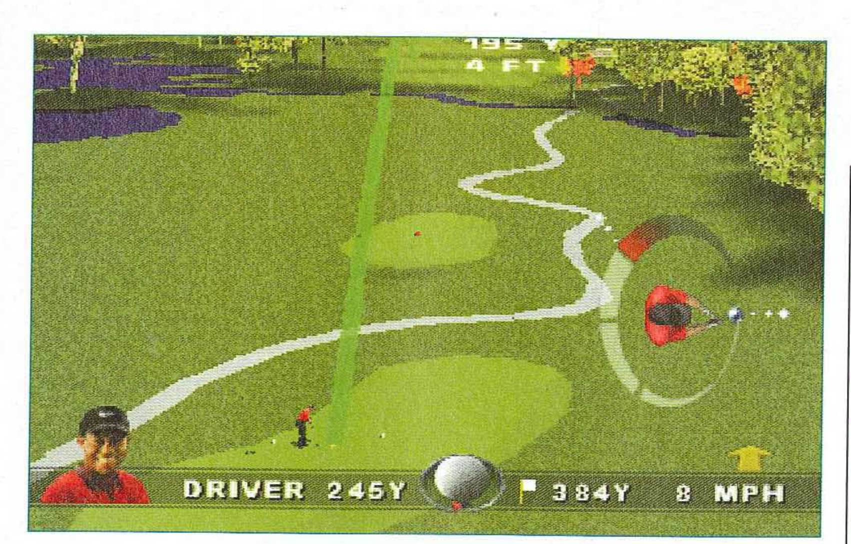
Offre spéciale d'abonnement

vous per
nombre d
aux divers
sibilité ou
Celle-ci s
gique. Exp
donner u
frappée ;
lité de do
seulement
sur consol
réalisme d
de gérer le
Après
tions, il n
parcours p
que vous s
Practice, m
lement, to
game (une
trou, celui
porte la m
ras du choi

BOG
ET

Ça y es
zon immac
coup d'œil
une brève
terrain (Bu

TIGER W
DESIGN
6 Les p
détai
intèg
ORIGINALITÉ
4 Autar
de go
majeu
LE COMPA



duits (n'oublions pas que pour FIFA, c'est David «play-boy» Ginola qui s'occupe de la motion capture des animations !). Mais passons sur ces considérations bassement marketing et intéressons-nous plutôt au jeu à proprement parler.

OPTIONS EN VRAC

Au premier coup d'œil, Tiger Woods ne semble foncièrement pas très différent de ses prédécesseurs. Les options sont copieuses et vous permettent de paramètrer à loisir bon nombre de données, allant de la gestion du vent aux diverses aides de jeu, en passant par la possibilité ou non de donner de l'effet à la balle. Celle-ci s'avère d'ailleurs complètement illogique. Explications : activée, elle vous permet de donner un effet surréaliste à la balle une fois frappée ; désactivée, vous n'avez plus la possibilité de donner un effet arrière ou avant, mais seulement latéral. Hors, tous les fondus de golf sur console le savent très bien, la richesse et le réalisme d'une simulation passe par la possibilité de gérer les effets rétros. Pfff, ça commence mal !

Après avoir passé en revue la liste des options, il ne vous reste plus qu'à définir votre parcours parmi les cinq disponibles, le golfeur que vous souhaitez incarner et le mode de jeu. Practice, multi-joueurs par équipe ou individuellement, tournoi (en 18, 36 ou 72 trous !), skins game (une somme d'argent est allouée à chaque trou, celui qui fini avec le plus bas score remporte la mise)... Vous avez clairement l'embarras du choix !

BOGEY, PAR, BIRDIE ET LES AUTRES...

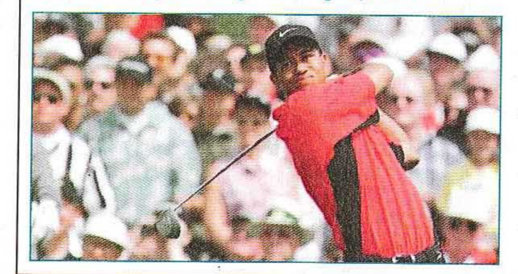
Ça y est, vous voilà prêt à fouler le vert gazon immaculé qui tapisse le parcours. Un petit coup d'œil à la direction et à la force du vent, une brève observation des différents pièges du terrain (Bunker, Water Hazard...) et hop, le bon club entre les mains, vous faites feu de tout bois. La jauge de tir est un modèle de simplicité : une pression sur X jusqu'à atteindre la puissance désirée, une seconde pression pour que la jauge redescende, et là, vous réappuyez sur X en visant la mince «zone d'angle». Dans le mille, la balle filera tout droit ; un peu à droite, elle partira à gauche, et vice versa. Après un temps d'adaptation, vous maîtriserez sans problème le timing, jusqu'à être capable de sortir le coup idéal. Cependant, on se rend compte à l'usage que la précision du système de tir n'est pas parfaite. Certains coups apparemment réussis donnent lieu à de belles gamelles dans des bunkers ou, pire, dans un bosquet d'arbres. Ce PGA ne possède assurément pas la précision diabolique d'Everybody's Golf ! Et lorsque vous atteindrez le green, le constat sera identique. La visualisation du dénivelé n'est pas un modèle de lisibilité et vous devrez constamment ajuster votre tir au petit bonheur la chance, pour voir la balle échouer lamentablement à quelques centimètres du salvateur orifice. Ajoutez à cela l'animation 3D des parcours saccadée, la digitalisation des golfeurs bien kitsch et l'ambiance sonore assez pauvre, pour obtenir un PGA 99 finalement bien terne, en regard du délirant Everybody's Golf. Maintenant, si vous êtes un grand admirateur de Tiger Woods, vous prendrez peut-être du plaisir à parcourir les dizaines de trous disponibles. Moi, pas !



TIGER, 23 ANS, PORTRAIT...

Ses premiers pas au golf, Eldrick «Tiger» Woods les a quasiment fait en même temps que ses premiers pas tout court, puisqu'il a débuté à l'âge incroyable de 10 mois ! Dès lors, il grimpera petit à petit les marches qui le mèneront à sa gloire actuelle. Il gagna trois fois le Championnat Junior U.S., puis trois fois le titre de meilleur amateur américain, avant de passer pro, en août 96. Les sponsors commencent à s'intéresser à lui. Premier contrat avec Nike : 240 millions de francs. 41 jours après être passé pro, il gagne son premier grand tournoi à Las Vegas. Depuis, son palmarès n'a cessé de grandir et son porte-monnaie de se remplir. Jack Nicklaus, un autre phénomène du golf a même dit de lui en 1996 : «Arnold (Palmer) et moi-même, nous nous accordons à dire que nous pouvons prendre tous les Masters qu'Arnold a gagnés ainsi que tous ceux que j'ai remportés, les ajouter, et que ce gamin en gagnera plus que ça. Ce gamin est le plus solide golfeur qu'il m'ait été donné de voir à cet âge.» Ça calme !





LE HOLE IN ONE À LA PORTÉE DES NOVICES !



Tiger Woods lâche ses coups et réussit des tirs à plus de 300 yards.

POUR QUEL PUBLIC ?
Les fans du trophée Lancôme qui ne possèdent pas les épisodes précédents de la saga PGA.

TIGER WOODS 99 PGA TOUR GOLF - 369 F (Memory card, Compatible analogique)

DESIGN  Les parcours sont richement détaillés, mais les golfeurs s'y intègrent mal.

MUSIQUE ET SON 5 Musiques hors sujet mais de qualité. Bruitages minimalistes.

DURÉE DE VIE 7 Parcours et challenges nombreux. Un mode multi-joueurs bienvenu.

ORIGINALITÉ 4 Autant que peut l'être un jeu de golf ! Aucune innovation majeure.

JOUABILITÉ 7 La prise en main rapide requièrt tout de même de bons réflexes.

TECHNIQUE 5 L'animation des parcours est saccadée et les bugs d'affichage omniprésents.

NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ 6
Dans la lignée des précédents épisodes, le PGA version 99 profite de la présence en guest star de Tiger Woods, pour redorer son blason. Mais, dans le fond, il ne révolutionne ni la série, ni le genre. Facultatif donc.

LE COMPARATIF : MOINS FUN ET TECHNIQUE QU'EVERYBODY'S GOLF, CONCURRENT DIRECT D'ACTUA GOLF 3.

Par Vladimir Sebansky
Photos Patrick Sordoillet

Nous avons méchamment flashé sur son dernier album, Détournement de Son. Sûrement le meilleur album de rap du moment, avec, pour une fois, des textes en français qui ont un réel intérêt, qui ne sentent pas les cahiers scolaires et le dictionnaire des rimes. Fabe est aussi un joueur PlayStation, le prétexte idéal pour le rencontrer et discuter.

RAP HAUT DE GAMME

Fabe

"J
At

Fabe : Do
PlayStatio
Les autre
foot, sur F
foot et, er
essayer. Q
tous jouer
coup, je su
l'actualité
l'album, je
Playstation
Koma, tu
Dans les s
un coin. Q
j'ai joué à
je le conna
G.I., Brian.
ça fait long
perdu. Mai
emmène u
plusieurs. Je
seul dans n
Tu restes b
Ça prend b
je commenc
devient le p
journée. En
tout seul. Tu
coin t'entraî
j'aime, c'est
que ce n'est
sérieux. Là,
Et avant la P
bécanes en
Je joue aux j
n'en avais pa
jouais chez le
Commodore,
des jeux pira
Summergam
trouvais les g
passait d'un
Bruce Lee, Ku
pouvoir sortir
console Atari
concours. Il fa
magasin, et j'a
à l'époque. J'a
me souviens a
à la Vectrex, c
prendre une P
Koma. Mais j'a
qui sorte, alors
Parlons un peu
de Son… Ce c
textes qui sorte
habituel. Tu bo
Je ne bosse pas
mon troisième
représente, ave
comprise des g
message et on
travaille pas spé
d'écrire et parc
rapper, il y a de

"J'ai gagné une console Atari VCS à un concours."

Fabe : Dans le possee, c'est Koma qui a une PlayStation mais, en ce moment, elle est chez moi. Les autres membres du possee bloquent plus sur le foot, sur FIFA 98. Moi, je ne suis pas trop fan de foot et, en plus, je n'ai pas eu le temps de m'y essayer. Quand t'arrives et que les gars savent déjà tous jouer, il faut que tu t'entraînes chez toi. Du coup, je suis un peu de côté, sur ce jeu-là. Et, avec l'actualité que j'ai en ce moment, la sortie de l'album, je n'ai pas le temps.

Playstation Mag : Avant de braquer la console de Koma, tu connaissais déjà la PlayStation ?

Dans les studios, il y a souvent une PlayStation, dans un coin. Quand j'ai enregistré mon album, cet été, j'ai joué à Tekken 3 sans arrêt. A la fin de l'album, je le connaissais par cœur. Mon perso favori c'est le G.I., Brian. Avec lui, j'ai tout retourné. C'est claqué, ça fait longtemps maintenant, j'ai presque tout perdu. Maintenant, dès qu'on part en tournée, on emmène une PlayStation. Les jeux, c'est marrant à plusieurs. Je ne suis pas trop dans le trip jouer tout seul dans mon coin. Mais quand il y a du monde...

Tu restes bloqué facilement devant un jeu ?

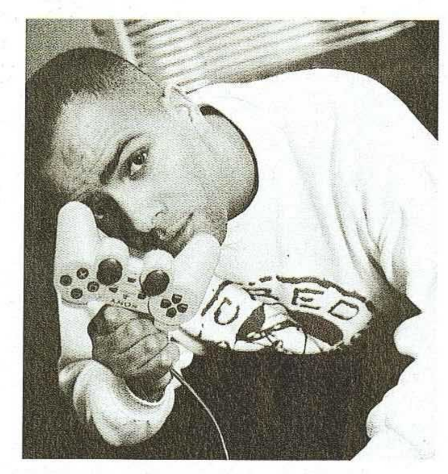
Ça prend beaucoup de temps, les jeux vidéo. Quand je commence un jeu, j'ai du mal à m'arrêter, ça devient le passe-temps principal, je joue toute la journée. En général, on joue à plusieurs plutôt que tout seul. Tu joues avec les autres, tu pars dans ton coin t'entraîner, tout le monde fait ça. Ce que j'aime, c'est quand tout le monde sait bien jouer et que ce n'est plus du patouillage mais vraiment du sérieux. Là, c'est terrible, c'est bien.

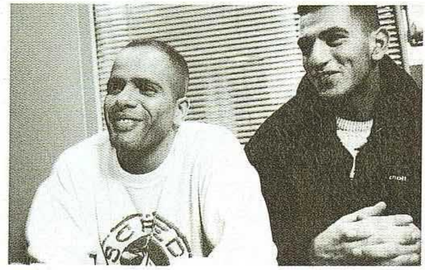
Et avant la PlayStation de Koma t'as eu d'autres bécanes en main ?

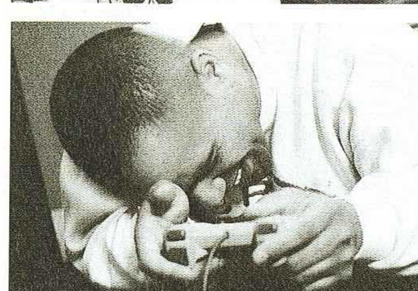
Je joue aux jeux vidéo depuis la CBS Colecovision. Je n'en avais pas, parce qu'elle était trop chère. Je jouais chez les potes. Sinon, j'ai eu aussi Commodore, un C128. J'avais plein de jeux, c'étaient des jeux pirates, mais bon... Je me souviens de Summergames, de Wintergames et de Karatéka, je trouvais les graphismes trop beaux. Et celui où on passait d'un étage à l'autre, comme dans le film de Bruce Lee, Kung Fu Master ! Si je réfléchis, je dois pouvoir sortir une liste interminable. J'ai aussi eu une console Atari VCS 2600 que j'ai gagnée dans un concours. Il fallait jouer au jeu Astérix, dans un magasin, et j'ai gagné. Les jeux coûtaient hyper cher, à l'époque. J'ai eu quelques titres quand même, je me souviens de Scramble et de Decathlon. Je jouais à la Vectrex, chez un pote aussi. Mais je vais prendre une PlayStation, je vais rendre celle de Koma. Mais j'avais peur qu'il y en ait une nouvelle qui sorte, alors j'attendais un peu...

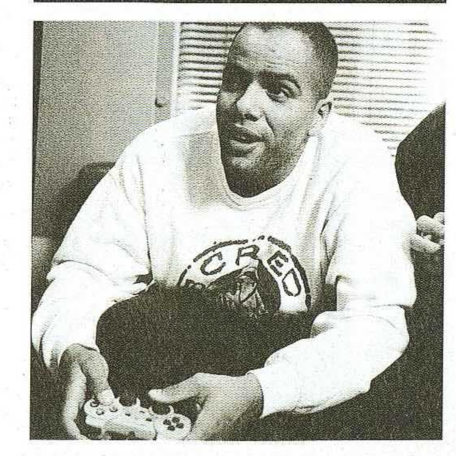
Parlons un peu de ton dernier album, Détournement de Son... Ce qui nous a frappés c'est la qualité des textes qui sortent franchement du lot du rap habituel. Tu bosses beaucoup l'écriture ?

Je ne bosse pas spécialement, mais c'est maintenant mon troisième album. L'école de rap qu'on représente, avec la Scred Connexion, a envie d'être comprise des gens, on a envie de faire passer un message et on fait attention à ce qu'on dit. On ne travaille pas spécialement le style mais, à force d'écrire et parce que dans la Scred on est cinq à rapper, il y a des surenchères tout le temps et les









textes en sont arrivés là. Je n'arrête pas d'écrire. Entre chaque album, je fais des mix tapes. Parfois, on écrit des couplets tout spécialement pour des émissions de radio où on va faire des freestyles. Tout cela nous fait travailler.

Cet intérêt pour les mots et l'écriture est apparu avec le rap ou est-ce que tu noircissais déjà des carnets et des cahiers avant ?

Non, c'est vraiment apparu avec le rap. J'étais grapheur, je traînais déjà dans le milieu du rap et je côtoyais des rappeurs. A force de voir des gars comme moi qui montaient sur scène et qui racontaient des trucs, je me suis dis que, moi aussi, j'avais des choses à dire. Je me suis mis à écrire et on m'a encouragé. Je n'ai pas découvert le rap au tout début, je m'y suis mis en 91 et je traînais dans le hip hop depuis 88-89. J' écoutais du funk et ce qui passait à la radio, comme tout le monde. Je prenais tout ce qui passait. Ce n'est pas comme les petits qui, maintenant, grandissent en n'écoutant que du rap.

Justement, est-ce que la richesse de tes textes ne vient pas de là, d'une inspiration plus lointaine ?

Ce n'est pas sûr. Je ne sais pas trop. Parce que mes meilleurs textes, je trouve que c'est maintenant que je les écris et, justement, je n'écoute plus que du rap et de la R&B. Je suis à fond là dedans. Je n'ai pas envie qu'on nous idolâtre, et je n'idolâtre personne. Je n'ai pas envie de devenir lui ou lui... J'ai envie d'être moi, de raconter ce que je sais et de faire du mieux que je peux. J'espère qu'à chaque fois ça devient de mieux en mieux.

Pour les musiques de ce dernier album, tu as travaillé comment ?

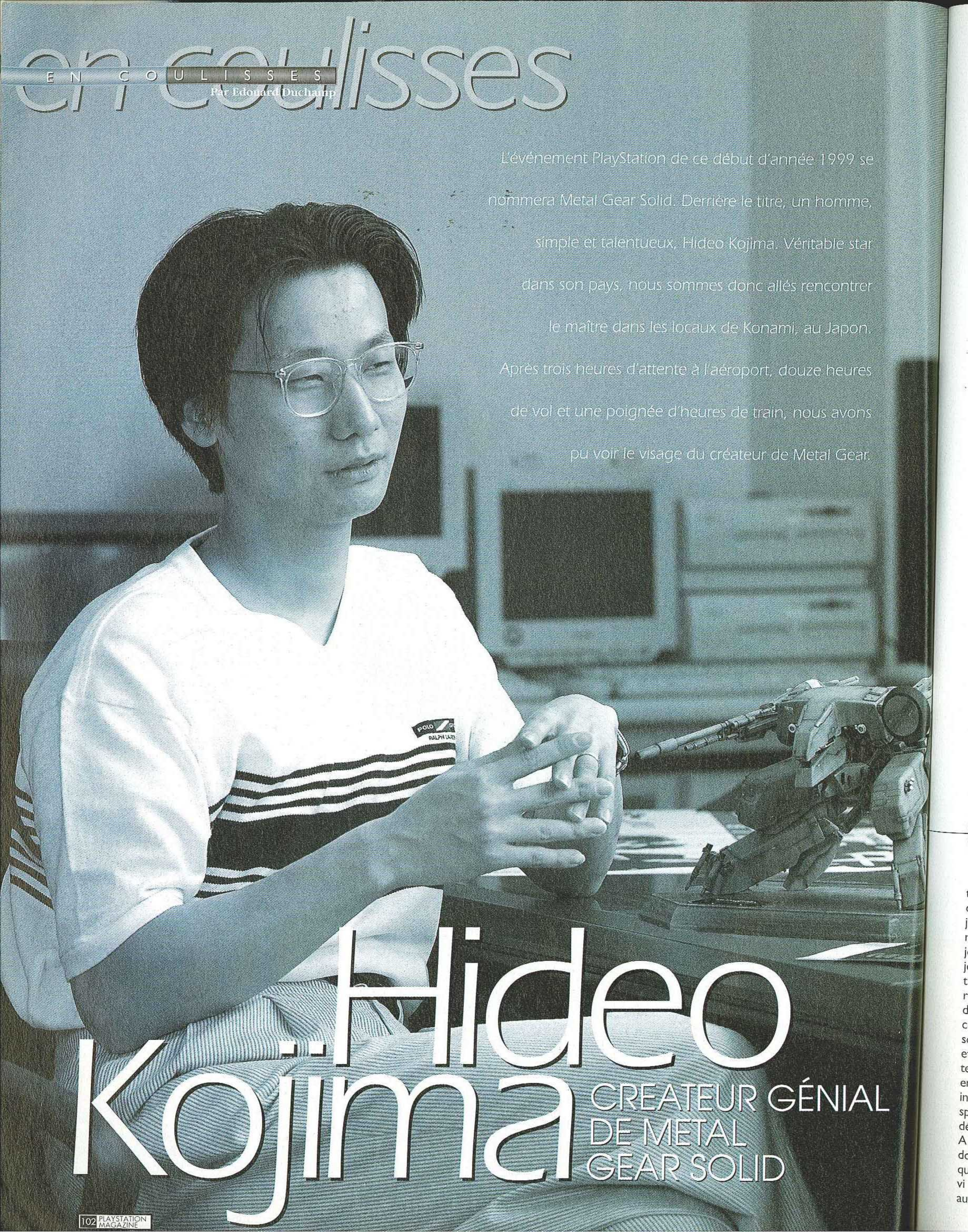
Sur l'album, il y a onze producteurs différents. Le travail a été différent avec chacun. Je suis allé voir certains d'entre eux pour écouter ce qu'ils avaient, j'ai écouté leurs sons et j'ai choisi. Et après, j'aime bien me mettre dans l'ambiance de la musique, avec mon casque, et là j'écris des textes. C'est bien d'être dans la musique et de ne pas aller contre.

Et tu as envie maintenant de faire tes musiques toi-même, pour un prochain album.?

Je commence. Je me suis acheté du matos, une MPC-2000, comme tous les rappeurs qui se mettent à faire du son, parce que c'est facile d'accès. Je vais apprendre, tranquillement. Mais c'est clair qu'avec les DJ qu'il y a dans mon album, le niveau est assez élevé et il me faudra sûrement du temps. Je travaille. Je vais essayer de faire une musique qui est dans ma tête et que je n'entends pas ailleurs. C'est tout le talent d'un bon producteur, faire passer ce qu'il a dans sa tête dans les oreilles des autres, en sachant garder la même impression. Il faut du temps pour ça.

De l'ambition ?

Déjà, j'ai de la chance, je fais ce que j'aime et je gagne ma vie, en faisant ce que j'aime. Mon ambition, maintenant, c'est de faire réussir ceux qui sont autour de moi. Ou plutôt ne pas les faire réussir, mais qu'on réussisse tous ensemble. En ce moment, Koma fait son album. Après, on a le projet de faire un album avec toute la Scred Connexion, j'aimerais bien que tous ces trucs-là avancent. Et, au fur et à mesure que les trucs se dégagent, on va avoir d'autres idées. Et j'écris aussi pour des chanteuses...



en coulisses

Par Edouard Duchamp

L'événement PlayStation de ce début d'année 1999 se nommera Metal Gear Solid. Derrière le titre, un homme, simple et talentueux, Hideo Kojima. Véritable star dans son pays, nous sommes donc allés rencontrer le maître dans les locaux de Konami, au Japon. Après trois heures d'attente à l'aéroport, douze heures de vol et une poignée d'heures de train, nous avons pu voir le visage du créateur de Metal Gear.

Hideo Kojima

CREATEUR GÉNIAL DE METAL GEAR SOLID

"J'a
no

Depui
Hideo Ko
se, et res
l'un des p
dustrie du
de avec l'
aussi celui
en scène,
sante qui e
il est diffici
génial, qu
sombres, d
et aux préc
ressemble
Lorsque je
m'accueillit
yeux et un
l'impression
est dans la
chalance, il
pondre à ch
sées. Il faut
en 1986 en
jours su gar
sionnant t
Snatcher et
créé pour
chez nous,
l'époque de
volutions sui
communauté
titres qui ont
aujourd'hui,
sans égale à c

DEU
RÉA
G

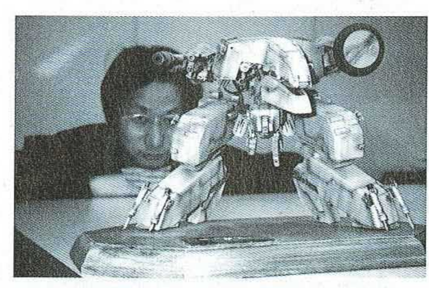
Se définiss
travail, il avou
depuis qu'il e
je fais un jeu,
ne me place
je ne vis pas
je ne peux rie
travail ? Sans
réalisé Metal
deux ans sans
conçu de nom
sont des oeuvr
et travaillées c
tendre l'avoir
en 1987. Il s'ag
inédit où le jou
spécial qui doit
détruire une ar
A l'époque, le
doit pas se fair
que de tuer dev
vi scénaristique
au top des jeux

"J'ai envie de créer un nouveau concept".

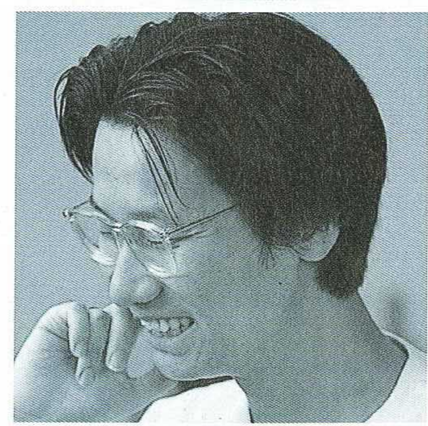
Depuis qu'il crée des jeux vidéo en 1986, Hideo Kojima s'est taillé une réputation immense, et reste considéré dans son pays comme l'un des plus grands talents du monde de l'industrie du loisir. Amateur de cinéma qu'il regarde avec l'oeil passionné d'un petit garçon mais aussi celui du spécialiste qui décortique la mise en scène, il réalise des jeux à l'ambiance puissante qui enrobe le joueur dans un cocon d'où il est difficile de s'extirper. Pourtant, ce créateur génial, qui invente des softs aux scénarios sombres, des personnages au background fourni et aux préoccupations extrêmement adultes, ne ressemble pas du tout à ce qu'il met en scène. Lorsque je l'ai rencontré la première fois, il m'accueillit l'air un peu endormi, avec des petits yeux et une coupe de cheveux qui donnaient l'impression qu'il venait de se lever. Le maître est dans la pièce et malgré son apparente nonchalance, il reste vif et hésite peu avant de répondre à chacune des questions qui lui sont posées. Il faut dire qu'après être entré à Konami en 1986 en temps que Chef de Projet, il a toujours su garder la tête froide, malgré un impressionnant tableau de succès. Metal Gear, Snatcher et Policenauts sont les trois jeux qu'il a créé pour diverses plates-formes. Inconnus chez nous, ce sont tous des best-sellers qui à l'époque de leur sortie ont généré de mini révolutions suivies de crises de popularité parmi la communauté des joueurs. Il reste surtout des titres qui ont permis d'asseoir Konami là où il est aujourd'hui, et à bâtir une réputation quasiment sans égale à cette société.

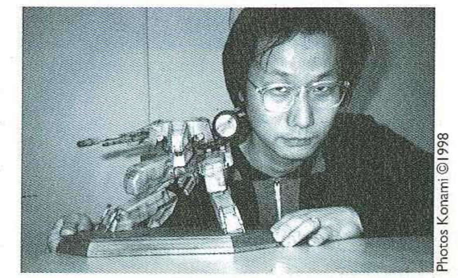
DEUX ANS POUR RÉALISER METAL GEAR SOLID

Se définissant lui-même comme une bête de travail, il avoue qu'il n'a plus aucun passe-temps depuis qu'il est entré chez Konami : «Lorsque je fais un jeu, je ne pense à rien d'autre. Si je ne me place pas dans l'univers du jeu et que je ne vis pas dans l'ambiance de ce que je crée, je ne peux rien faire.» Hideo Kojima, ascète du travail ? Sans problèmes, quand on sait qu'il a réalisé Metal Gear Solid sur une période de deux ans sans interruptions. Au total, il n'a pas conçu de nombreux jeux dans sa vie, mais ce sont des oeuvres pour lesquelles il a tout donné et travaillées comme peu de jeux peuvent prétendre l'avoir été. Son premier jeu, il le réalise en 1987. Il s'agit de Metal Gear, un jeu d'action inédit où le joueur incarne Solid Snake, un agent spécial qui doit infiltrer une base ennemie pour détruire une arme secrète baptisée Metal Gear. A l'époque, le concept du personnage qui ne doit pas se faire voir des ennemis et qui plutôt que de tuer devra se cacher, le tout avec un suivi scénaristique impressionnant hissent le titre au top des jeux les plus populaires des années









Photos Konami ©1998

CONNAITRE KOJIMA SUR LE BOUT DES DOIGTS

Né à Tokyo en 1963, Hideo Kojima déménage à l'âge de 3 ans et est élevé dans le Kansai, une région japonaise comparable au Sud de la France, avec des habitants à l'accent puissant. Grand fan de cinéma, il réalise plusieurs petits courts métrages en 8 mm au collège. Il rentre à Konami en 1986 et commence directement au poste de Game Planner (Chef de Projet). Actuellement marié et père d'un petit garçon, il dirige son équipe de son bureau à l'entrée duquel est placardée la citation suivante : «Créer un jeu n'est pas un travail ! C'est un sacerdoce !»

80. Bien entendu, le succès est immédiat et une suite, Metal Gear 2 Snake's Revenge voit le jour. Le scénario, plus poussé, et la réalisation du jeu, beaucoup plus belle que celle de l'épisode précédent, rendent le soft encore plus populaire que le premier opus. Hideo Kojima a fait ses preuves et peut désormais créer en toute tranquillité sans être inquiété par l'autorité de Konami, trop heureux d'avoir un concepteur de cette qualité en son sein.

OUBLIER LE MONDE EXTERIEUR

Féru d'ambiances sombres et de cinéma, Kojima est complètement bluffé par un film, Blade Runner. Séduit pas l'influence cyberpunk de William Gibson, il crée un jeu d'aventure à l'ambiance extraordinaire qui séduira des centaines de milliers de joueurs, et ce, sur plus de 5 machines différentes, ordinateurs et consoles confondus. Se définissant lui-même comme un cinéphile qui n'a pas de film préféré, Hideo Kojima est un personnage certes modeste, mais ambitieux dans ce qu'il veut réaliser. Car s'il y a bien une chose en laquelle il croit, c'est la sensation. Provoquer des sensations au joueur, créer un produit qui fasse oublier qu'un monde extérieur existe tout en faisant prendre conscience au joueur qu'il est en train de jouer grâce à des détails humoristiques bien placés qui constituent comme une «marque de fabrique» à ses produits. Au Japon, il y a des fans de jeux Kojima qui attendent le nouveau produit du maître comme on attend la suite de la trilogie Star Wars. Kojima, pour qui le meilleur salaire reste la reconnaissance des joueurs, n'hésite d'ailleurs pas pour ce noyau dur de fans, à placer des petites références à ses anciens jeux dans ses nouvelles productions. Le petit navigateur de Snatcher qui ressemble au Metal Gear, le savant de Metal Gear Solid qui possède un poster de Policenauts dans son bureau. Beaucoup de détails et de clins d'oeil, que Kojima aime à disséminer, car lui-même est un maniaque qui aime à repérer autant qu'il en crée des petits détails. «J'aime que les joueurs refassent plusieurs fois mes jeux pour tout trouver.» Tout est clair. Hideo Kojima est un perfectionniste, un adepte du détail qui fascine. D'où la popularité de ses jeux.

L'INTERVIEW

PlayStation Magazine : 10 ans pour faire un nouveau Metal Gear, c'est long, non ?

Hideo Kojima : Lorsque j'avais fait Metal Gear, la machine sur laquelle il tournait, l'ordinateur MSX, était d'une capacité extrêmement limitée. J'avais énormément d'idées que je ne pouvais pas réaliser à cause des limitations de la machine. Lorsque la fiche technique de la PlayStation m'est parvenue, je me suis rendu compte que c'était à l'époque la console la plus puissante du marché, et qu'elle me permettrait de faire ce que je n'avais pas pu intégrer dans la première version de Metal Gear, ce qui m'a donc naturellement poussé à créer ce nouveau volet.

Qu'apportait la PlayStation ?

Beaucoup de choses, mais je pense que ce que je voulais le plus procurer au joueur, c'était un sentiment d'interactivité absolue. Je voulais qu'il ait la sensation de vivre vraiment quelque chose.

D'où vient la source d'inspiration d'un Metal Gear ?

Je vois beaucoup de films, et pas seulement des films américains. Je suis un fervent amateur de films européens, et de long métrages français particulièrement, et ce, depuis tout petit. Mes films préférés ? Je n'en ai pas de précis, cela change selon mes humeurs. Je peux vous citer Taxi Driver, et des films de SF ou d'horreur. Je suis un fan de Zombis (G. Romero), mais plus que tout, de 007. Au Japon, le nouveau James Bond sortait au cinéma au mois de décembre, et pour moi c'était Noël car à chaque fois j'avais droit aux nouvelles aventures de la série de films dont j'étais le plus fan. C'est d'ailleurs en hommage que dans le jeu, Snake a une tenue cachée : le smoking.

Des difficultés dans la réalisation de Metal Gear ?

Les environnements en polygones, sans aucun doute. Il m'est arrivé de passer des journées entières à changer ne serait-ce qu'un meuble de place pour savoir si cela rendrait mieux lorsque le joueur entrerait dans la pièce. Difficile aussi de s'improviser architecte et de construire une salle en sachant par où Snake va entrer et sortir. Pour les modéliser, on avait d'abord penser à tout modéliser en 3D, mais j'ai finalement préféré construire le tout avec des briques Lego pour mieux apprécier et respecter les échelles entre Snake et le décor, rendant son interaction avec ce dernier totale.

C'est une véritable mise en scène ?

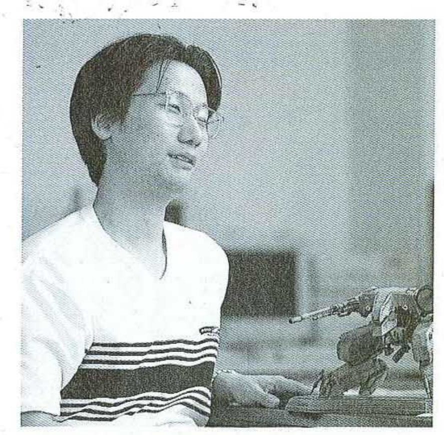
Pour choisir nos angles de caméra, nous avons ensuite utilisé une mini caméra CCD et nous l'avons baladée dans les décors en Lego afin de mieux appréhender ce que ressentira le joueur. Je me souviens d'ailleurs qu'à ce moment-là nous nous étions rendus compte que les personnages Lego étaient disproportionnés, et j'ai donc construit un personnage inédit, le Lego Snake (rires).

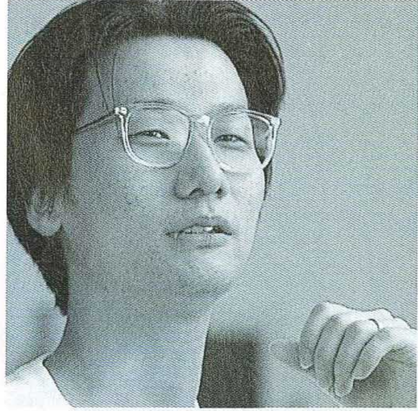
Avec le concept de Metal Gear et la fiche technique de la PlayStation à la main, on peut faire un jeu vidéo facilement ?

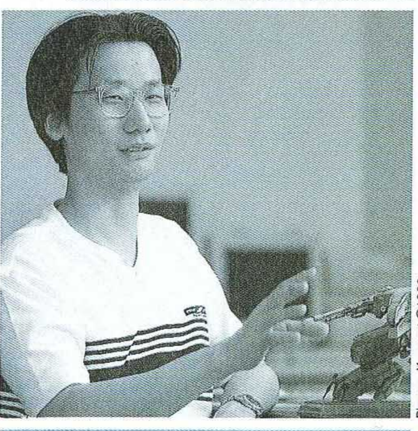
Bien sûr, car j'avais une image très précise du jeu dès le départ. Le problème, c'est qu'il s'agissait là de mon premier jeu en polygones, et au cours du développement, j'ai appris à maîtriser cette technologie, et j'ai fait des petits ajouts.

La solution pour faire un jeu réaliste ?

Cela va peut-être vous surprendre, mais nous n'avons nullement utilisé de motion capture. Au départ, nous avons utilisé notre studio de capture, mais le résultat n'était pas satisfaisant, c'est pourquoi nous avons usé d'une technique du mouvement qui a été réalisée par des spécialistes de la branche dessin animé de Konami. Ils ont dessiné les mouvements de Snake et des autres protagonistes sur des supports papier pour décomposer les étapes d'animation, puis le tout a été envoyé à l'unité des animations graphiques. La motion capture représente quelque chose d'utile, mais je voulais aussi que Snake réalise des choses impossibles. Un autre point sur lequel j'avais beaucoup insisté, c'est cette fumée qui s'échappe de la bouche des personnages lorsqu'ils parlent. C'est un détail, mais c'est de ces détails que naît le réalisme.







Photos Konami ©1998

LA REGLE KOJIMA

«Lorsque je fais mes jeux, je les réalise toujours dans l'optique de vouloir les jouer. Je m'imagine aussi à chaque instant ce que pourrait ressentir le joueur, car j'essaie de le piéger en imaginant à quel moment le fait de trouver la solution à son problème sera le plus enthousiasmant pour lui.»

On s'attache aux personnages qu'on crée ?

Oui bien sûr. Dans ce volet, c'est le cyborg-ninja qui est mon favori. Au départ, il n'était absolument pas dans le jeu, mais c'est en voyant un dessin que j'ai pensé à intégrer un tel personnage. Et puis c'est un vieux compagnon de Snake que j'avais créé il y a dix ans, cela me fait plaisir de le revoir. Il y a aussi quelque chose qui me surprend, c'est le personnage de Psycho Mantis. Autant les fans adorent ce type, autant les joueurs occasionnels ne l'aiment pas. Peut-être parce que justement c'est celui qui joue le plus sur l'ambiguïté entre le jeu et la réalité...

Vous êtes un joueur avant tout ?

J'aime beaucoup jouer, mais chez moi, seul dans ma chambre et dans le noir. Dernièrement, celui qui m'a beaucoup plu, c'est bien entendu Bio Hazard 2. En ce moment, j'adore ce jeu américain, L.A.P.D. et aussi Zelda 64. Je les trouve fameux tous les deux, car on a réellement une liberté d'action totale, une interaction énorme avec le décor. J'aime beaucoup Lemmings, aussi. Par contre je ne joue jamais à mes jeux. Enfin si, j'y joue au bureau, mais pas chez moi, car je ne pourrais jamais en profiter, à toujours chercher des défauts et vouloir tout y changer.

Metal Gear 2 déjà en chantier ?

Je pense à une suite, et j'ai beaucoup de projets, mais je ne sais pas encore vraiment quoi faire. Quand j'avais fait le premier Metal Gear, il y a dix ans, je pensais que ce serait fini. Et c'est un peu ce que je ressens maintenant. En ce moment, j'ai réellement envie de me pencher sur un nouveau genre, créer un nouveau concept. Je voudrais faire par exemple un jeu qui ne serait pas un jeu, ou encore un soft où si l'on meurt, le jeu disparaît et l'on ne peut plus jamais y jouer. Et il faudrait pouvoir y jouer longtemps, par exemple sur une période de 5 ans.

Aux Etats-Unis, Metal Gear est souvent comparé à un véritable film...

J'en suis très heureux. Cela prouve que les gens apprécient l'histoire que j'ai mise en place, et c'est vraiment très agréable pour moi de savoir que les joueurs aiment quelque chose sur lequel j'ai donné énormément de temps et d'énergie.

Pourquoi avoir modifié la version japonaise pour le marché européen ?

Lorsque le jeu est sorti au Japon, nous n'avions pas l'impression d'avoir tout fait. Des gens nous ont fait des remarques sur ce qui manquait dans le jeu, et on a fait ces modes de difficultés différents, ainsi que quelques petits changements, mais rien de majeur. Le jeu reste le même quelles que soient les versions.

Un mot aux joueurs européens qui découvriront prochainement Metal Gear ?

J'adore la France, du cinéma aux bons vins, en passant par les réalisateurs «nouvelle vague», comme Beinex, Besson, ou encore le film Dobermann que j'ai beaucoup aimé. Je suis très heureux que des français jouent à un jeu qu'un japonais a réalisé. Cela va vous faire rire, mais lorsque je pensais à Metal Gear, je me disait : «il faudra que cela ressemble à du Bilal en 3D», car au Japon, nous n'avons que des mangas qui sont des objets de consommations. Nous n'avons pas la bande dessinée qui est considérée comme un bel objet plus qu'un divertissement. J'ai voulu qu'au maximum Metal Gear Solid soit amusant, mais ait un esprit bien français de bande dessinée.

Lorsque vous faites un jeu, que souhaitez-vous vous entendre dire ?

Que c'est un jeu qu'on n'oublie pas.

MAXXI-GAMES

... vous souhaite de bonnes fêtes et vous remercie de votre fidélité !

PlayStation

ABSOLUTE FOOTBALL	329 F
ALUNDRA	329 F
BREATH OF FIRE 3	349 F
BUST A GROOVE PACK	329 F
CAESAR PALACE 2	299 F
COLIN MC RAE RALLY	329 F
COLONY WARS VENG.	329 F
COOL BOARDER 3	299 F
COUPE DU MONDE 98	269 F
DUKE NUK. TIME TO KILL	329 F
EARTH WORM JIM 3D	329 F
FIFA SOCCER 99	329 F
FORMULA ONE 98	329 F
GRAN TOURISMO	269 F
ISS PRO 98	299 F
KNOCK OUT KINGS	329 F
MEDIEVIL	299 F
MORTAL KOMBAT 4	299 F
NBA LIVE 99	329 F
NHL HOCKEY 99	329 F
NINJA	329 F
O.D.T	329 F
ODDWORLD EXODUS	329 F
PARASITE EVE (US)	399 F
POINT BLANK	299 F
POINT BLANK + GUN	499 F
QUAKE 2	299 F
RAYMAN 2	299 F
RED ALERT MISS. TESLA	299 F
RIVAL SCHOOL	329 F
RUSHDOWN	329 F
SPYRO LE DRAGON	329 F
TEKKEN 3	349 F
TENCHU	329 F
TEST DRIVE 5	329 F
TOCA TOURING CAR 2	329 F
TOMB RAIDER 3	329 F
WARGAMES	299 F
WILD ARMS	349 F
X-MEN VS ST. FIGHTER	299 F
XENOGEAR (US)	399 F
YANNICK NOAH	329 F

Jeux OKAZ

BLOODY ROAR	219 F
BUSHIDO BLADE	219 F
CASTLEVANIA	219 F
COOL BOARDERS 2	169 F
CRASH BANDICOOT 2	219 F
DIABLO	219 F
DUKE NUKEM 3D	169 F
EXPLOSIVE RACING	169 F
FIGHTING FORCE	169 F
FINAL FANTASY 7	219 F
FORMULA KARTS	169 F
FORSAKEN	219 F
G-POLICE	169 F
HEART OF DARKNESS	219 F
HERCS ADVENTURE	219 F
KLONOA	219 F
MEN IN BLACK	219 F
MOTO RACER	169 F
MOTO RACER 2	169 F
NAGANO	169 F
NBA LIVE 98	169 F
NBA PRO 98	169 F
NIGHTMARE CREATURE	169 F
NUCLEAR STRIKE	169 F
PITFALL 3D	169 F
POWER SOCCER 98	169 F
POWERBOAT RACING	169 F
RAGE RACER	169 F
RALLY CHAMPIONSHIP	219 F
RESIDENT EVIL 2	219 F
SNOW RACER 98	169 F
STREET FIGHTER 3D	169 F
TOMB RAIDER 2	169 F

ACCESSOIRES

ACTION REPLAY	169 F
MEMORY CARD SONY	99 F
MEMORY CARD NON OFF.	79 F
CABLE RGB + RCA	79 F
DUAL SHOCK	199 F
GUN VIBRANT SCORPION	299 F

TOCA 2 Touring Cars 329F
Oddworld L'Exode d'Abe 329F
C3 Racing 329F
Superstar Soccer 98 299F

Promo "Spécial Noël"

> 1 jeu neuf
+ 1 Memory Card

369F

Knockout Kings 99 329F
Rival Schools 329F
Tomb Raider III
NBA Live 99 329F
Crash Bandicoot 3 299F

"Maxxi-Pack"

> Console Dual Shock
+ 1 Memory Card
+ Modif
+ Câble RGB

999F

Cool Boarders 3 299F
Madden NFL 99 329F
349F
FIFA 99 329F

PlayStation Platinum

COMMAND & CONQUER	149 F
CRASH BANDICOOT	149 F
CROC	149 F
DESTRUCTION DERBY 2	149 F
FORMULA ONE	149 F
GTA	149 F
HERCULE	149 F
ODDWORLD	149 F
PANDEMONIUM	149 F
RAYMAN	149 F
RESIDENT EVIL	149 F
TEKKEN 2	149 F
TOCA TOURING CAR	149 F
TOMB RAIDER	149 F
V-RALLY	149 F

NOUVEAU MAGASIN
7, Boulevard Voltaire
Métro République

*Tous nos prix et offres sont révisables sans préavis et sont donnés à titre indicatif.
** Offres valables dans la limite des stocks disponibles.

Magasins Maxxi-Games

18, Rue de Jouy
75004 Paris
01 42 76 91 92

6, Rue d'Arras
75006 Paris
Métro Cardinal Lemoine
01 44 07 03 77

175, Rue de Crimée — Nouveau
75019 Paris
Métro Crimée
01 40 34 86 86

Cours Marie
50100 Cherbourg
02 33 01 76 29

80 bis, Av. du Gal de Gaulle
77000 Melun
01 64 52 85 85

113, Avenue Galliéni
93170 Bagnolet
01 48 97 11 97

16, Rue Paul Bert
94130 Nogent-sur-Marne
01 43 94 23 74

19, Av. de Fontainebleau
94270 Kremlin-Bicêtre
01 49 58 89 89

3, rue de l'Eglise
94300 Vincennes
01 48 08 11 08

71/73, rue de Paris — Nouveau
94220 Charenton Le Pont
(Galerie marchande)
Métro Charenton Ecoles
01 56 29 29 00

6, rue de la Coquille — Nouveau
34500 Béziers
04 67 62 70 55

125, Bd Champigny — Nouveau
94100 Saint-Maur
01 42 83 22 39

3 bis, rue Simon Bolivar — Nouveau
97200 Fort de France
05 96 65 62 21

98, rue Gabriel Peri — Nouveau
93200 Saint-Denis
01 48 20 74 00

Boutique VPC :
Maxxi-Games
34, Rue de Malte
75011 Paris
Métro Oberkampf
01 48 05 88 05

Vous voulez concrétiser un projet d'ouverture ?
Alors rejoignez-nous !

Nous vous garantissons :
- nos prix d'achat grossistes
- nos livraisons chronopost
- notre service de livraison par voiture
- un renouvellement permanent de votre stock d'OKAZ
- un important budget publicitaire

Pour tout renseignement, contacter M. FRONTELA au : 01 48 05 88 68

Demandez votre Carte Avantages !

Elle ne coûte que **50 F** et vous offre **5% de réduction immédiate** sur les jeux neufs au meilleur prix du marché et **10%** sur les jeux d'occasion.

Maxxi-Games Carte Avantages
Nom/Prénom :
Référence :
Date :

Faites le calcul !

Bon de commande

A renvoyer à : **Boutique VPC** - Maxxi-Games, 34 rue de Malte, 75011 Paris - Tél : 01 48 05 88 05

Produits	Console	Qté	Prix

Mode de paiement (cochez les cases correspondantes)
☐ Chèque bancaire ou postal
☐ Mandat-lettre
☐ Carte bancaire*
N° carte
Expire fin
Signature

☐ Jeux** Frais de port — 39F
☐ Console** Frais de port — 50F
Total

Nom/Prénom :
Adresse :
Code Postal : Ville :
Tél :

*Pour toute commande par carte bancaire, téléphonez-nous au **01 48 05 88 05**
**N'oubliez pas d'indiquer clairement votre frais de port !

en coulisses

Par Benjamin Janssens



Eloquent. Sans Crash, la PlayStation n'aurait peut-être pas connu le même essor. Jason Rubin de Naughty Dog ne s'en cache pas : «Crash 1 et 2 ont généré l'achat d'une PlayStation pour des millions de gens de par le monde.» Savoir si le bougre n'exagérait pas un peu, en affirmant de tels propos, revenait à l'interroger directement. Chose écrite, chose faite.

UN CRASH POUR UN SUCCES

Naughty Dog

"G
s'
au

Entre
c'est une
peur des
numéros
article re
bandicoo
notre co
vement,
comme L
32 bits de
en mars
feutre de
sant pour
studios d
d'un mars
égalemen
talentueu
dirige act
ment parr
des Etats-
remonte à
débuté da
Jason, nou
notre prof
tait sans c
jour où n
trois mot
franchem
seur d'ang
guitariste c
a - justeme
Le premier
ne serait d
«Fais bon
conclure :
développe
garage. Miy
Mario dans
beaucoup d

LES V
ET T

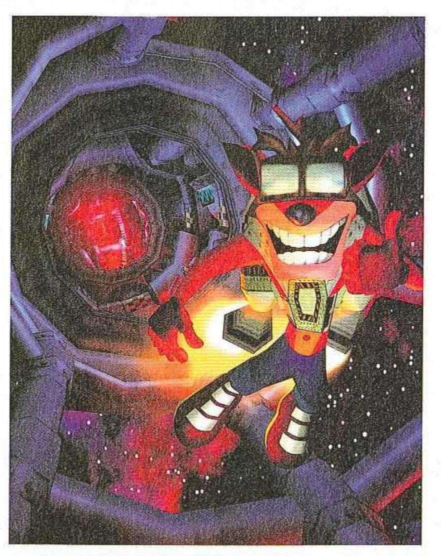
1986. A
aucun sens
messieurs
Software. «L
milieu des a
tout le trala
d'esprit pa
les Dogs (le
Regardez Cr
Avec ses gro
tard et ses p
du développ
VENT !.. 12
tent pleinem
saga des Cra
Californie, se
de Naughty

"Grâce à Sony, il ne s'est jamais vendu autant de jeux vidéo."

Entre Naughty Dog et PlayStation Magazine, c'est une longue histoire d'amour, n'ayons pas peur des mots. Si vous détenez les premiers numéros, vous tomberez assurément sur un article relatant (avant l'heure) les exploits du bandicoot sur PlayStation. Voici plus de 3 ans, notre correspondant américain avait, effectivement, flashé sur ce titre qui s'annonçait comme LE jeu de plates-formes de la console 32 bits de Sony... Crash Bandicoot est apparu en mars 1995, sous le pinceau et le crayon feutre de deux animateurs professionnels bossant pour le compte des studios Universal (les studios de cinéma). Petit personnage inspiré d'un marsupial vivant en Australie, Crash est également le «bébé vitruel» de deux mecs talentueux, Jason Rubin et Andy Gavin. Le duo dirige actuellement un studio de développement parmi les plus réputés de la côte Ouest des Etats-Unis, Naughty Dog. Leur histoire remonte à 1983. «Comme par hasard, tout a débuté dans un garage. A l'époque, insiste Jason, nous étions fermement persuadés que notre professeur d'anglais avait tort. Elle répétait sans cesse que le succès surviendrait le jour où nous saurions aligner correctement trois mots. Qu'en pensez-vous ? Qui, très franchement, s'éclate le plus : votre professeur d'anglais assis derrière son bureau ou le guitariste de votre groupe de rock préféré qui a - justement - tout appris dans son garage ?» Le premier commandement de Naughty Dog ne serait donc pas «Tu ne tueras point», mais «Fais bon usage de ton garage !»... Et de conclure : «Nous savons qu'au Japon, peu de développeurs ont fait leurs armes dans un garage. Miyamoto San lui-même n'a pas créé Mario dans un garage... Mais y a-t-il réellement beaucoup de garages au Japon ?»

LES VANS, LE HIP HOP ET TOUT LE TRALALA

1986. Alors que le terme «gloire» n'a aucun sens pour les ados boutonneux que sont messieurs Rubin et Gavin, ils fondent Jam Software. «Le nom collait bien avec la mode du milieu des années 80, les vans, le hip hop et tout le tralala.» Par ces mots, Jason définit l'état d'esprit passé et présent qui règne chez les Dogs (leur surnom) : être dans le vent. Regardez Crash : il est «in ze mood». Cool ! Avec ses grosses baskets rouges, ses tifs en pétard et ses pupilles explosées, l'animal-mascotte du développeur est définitivement DANS LE VENT !.. 12 ans plus tard, Andy et Jason profitent pleinement du succès retentissant de la saga des Crash Bandicoot. A Santa Monica, en Californie, se trouvent les locaux - spacieux - de Naughty Dog, littéralement «vilain chien».





Andy Gavin et Crash, les potes de Jason Rubin.



NOTRE PHILOSOPHIE

«Nous ne laissons jamais les programmeurs freiner l'imagination des artistes/créatifs, pas plus que nous ne tolérons les artistes qui dictent leurs idées aux programmeurs. Nous n'apprécions guère les producteurs car ils se cassent chez eux invariablement sur les coups de 17 heures.»

L'équipe, composée de programmeurs et d'artistes issus d'horizons divers, a ceci en commun : ce sont tous d'anciens «hackers» (pirates en informatique) passionnés dont le parcours ressemble à celui de leurs deux boss. S'ils peuvent admirer la plage et l'océan Pacifique du balcon, c'est grâce à la combinaison de plusieurs facteurs. D'une part, il y a le savoir-faire, indéniable, de chaque membre de la Naughty Team. Et, d'autre part, il y a Crash, animal à poils aussi attachant qu'hilarant. Sa personnalité et son charisme ont largement contribué à le rendre célèbre, auprès des joueurs du monde entier. En dernier lieu, il ne faut pas omettre le soutien financier et stratégique de deux grosses sociétés, Electronic Arts, leur premier distributeur, suivi d'Universal Interactive Studios. Mark Cerny, vice-président d'UIS, branche multimédia des studios de cinéma du même nom, a conclu un accord avec les représentants de Naughty Dog, en août 1994.

FIN 94 NOUS AVONS OPTÉ POUR SONY

De cette association a résulté une équipe de concepteurs plus étoffée, des bureaux dans lesquels se sont accumulés de puissants ordinateurs Silicon Graphics et un deal. Ce dernier spécifiait que Naughty Dog devait réaliser un minimum de trois titres pour le compte de Universal. La PlayStation n'était alors qu'une rumeur... «Nous avons opté pour la console de Sony, sans imaginer un instant la façon dont le marché évoluerait, explique Jason. Fin 1994, les seuls systèmes en vente - et viables - étaient la 3DO et la Jaguar. Aucune de ces consoles ne disposait du potentiel nécessaire à la réalisation de ce que nous avions en tête. Le fait que la Nintendo 64 fonctionnerait via des cartouches, nous a ensuite dissuadé de développer dessus. Restait la PlayStation et la Saturn. La PlayStation semblait offrir un excellent compromis entre les capacités de stockage et la rapidité de transmission des données. Nous avons parié sur le bon cheval semble-t-il.» Non seulement, ils ont gagné au loto, mais en plus ils peuvent voir l'avenir sous les meilleurs auspices. Crash Bandicoot 3 : Warped constitue l'ultime volet de la saga - a priori - en plus du dernier jeu développé sous l'égide d'Universal Interactive Studios. Lors de notre récent passage chez eux, nous avons ressenti comme un sentiment de liberté retrouvé. Naughty Dog serait libre de lancer de nouveaux concepts sur le marché. Jason, l'artiste, et Andy, le programmeur, bosseraient actuellement sur un projet top secret, «un jeu sans héros principal». Gageons que ce nouveau titre permettra à Jason de conserver sa Ferrari 355GTS et à Andy de remplir davantage sa cave à vin, en fin connaisseur.

L'INTERVIEW

PlayStation Magazine : Etes-vous aussi «méchant» («naughty») qu'on le croit ?
Jason Rubin : Oui... Probablement encore plus, si l'on se penche sur nous.

Lorsque vous tournez la tête pour regarder quelques années en arrière, que vous vient-il à l'esprit ?
Andy et moi sommes «tombés» dedans, en 1983. Cela fait 15 ans que nous sommes impliqués dans le développement de jeux vidéo. Aujourd'hui, après 4 années passées sur une saga qui compte 3 titres dont 2 parmi les plus vendus dans le monde, je n'ai pas honte d'avancer qu'un rêve complètement fou est devenu réalité. Diablement vrai bien que d'une grande banalité !

Avez-vous des regrets ?
Il est toujours aisé de revenir en arrière et de penser qu'il aurait été préférable d'agir autrement... Mais non, je ne vois pas de mauvais choix dans ceux effectués par Naughty Dog au fil du temps.

Lorsque vous évoquez le passé en compagnie d'Andy (Gavin), à quoi faites-vous référence ?
Je me souviens d'un fait étonnant. J'étais au Japon, à Fukuoka. J'étais allé présenter Crash 2, à une période où a lieu, chaque année, un événement dont raffolent des millions de petits Japonais. Cela s'appelle le «Coro Coro», du nom d'un manga pour enfants très célèbre. Je me suis retrouvé dans un stade où était disposée une cinquantaine de bornes avec Crash 2. Et j'ai vu des quantités de Japonais faire la queue pour y jouer... Fabuleux !

Comment va Morgan, le chien-mascotte de Naughty Dog ?
Morgan vient d'avoir 10 ans - 70 ans en langage chien, c'est ça ? Ne vous y fiez pas : Naughty Dog est plus âgé qu'elle ! Le nom du studio résulte d'un élan d'anticonformisme et va à l'encontre de la plupart des sociétés qui se montaient dans les années 80. Elles se nommaient toutes Micro-quelque-chose ou Cyber-truc. Ce n'était pas notre souhait.

Quel genre de jeu vous attire le plus, dès lors que vous avez abandonné la série des Crash ?
Plusieurs types de softs nous intéressent. Lancer un jeu de courses multi-joueurs, par exemple. Voire un GoldenEye-like en multi-joueurs également. Nous adorons pénétrer l'atmosphère de ce jeu, particulièrement pendant les heures de boulot... Les softs qui se jouent à plusieurs sont ce vers quoi nous tendrons prochainement, probablement.

Comment jugez-vous le marché actuel ?
Grâce à une exceptionnelle stratégie marketing de la part de Sony à l'échelle mondiale, il ne s'est jamais autant vendu de jeux vidéo. Grâce à Sony toujours, nous sommes passés de l'ère de la cartouche à celle du CD-Rom - Ouf ! Il le fallait ne serait-ce que pour rendre les prix plus accessibles. Le marché, selon moi, arrive à pleine maturité. Les softs sont de plus en plus tops. Je suis également convaincu que le marché du jeu va se rapprocher de l'industrie cinématographique beaucoup plus vite qu'on ne le croit.

De là où vous êtes, c'est-à-dire sur la côte Ouest des Etats-Unis, comment percevez-vous le marché européen ?
Les marchés européens et américains sont plus proches qu'on ne le pense. Cependant, en Europe, il faut penser qu'un jeu s'adresse à des joueurs de cultures radicalement différentes. Ce n'est pas évident, pour nous Américains. Si bien que Sony estime que l'Europe se répartit en 70 zones distinctes ! Nous n'avons donc pas affaire à trois territoires, le Japon, les States et le Vieux Continent...


Jason Rubin, le pote d'Andy Gavin et de Crash.



DES TITRES AUX OUBLIETTES !

Naughty Dog, anciennement Jam Software, a lancé plusieurs jeux sur le marché, entre 1986 et 1996. En voici la liste.

- *Ski Crazed sur Apple II - «Un jeu à vous dégoûter pour toujours des simulations de ski !», d'après les concepteurs eux-mêmes.*
- *Dream Zone sur PC - L'un des tout premiers jeux à exploiter la norme vidéo VGA.*
- *Keef the Thief sur Apple IIGS, Amiga, Atari ST et PC - «Distribué par Electronic Arts - ouf ! -, ce jeu valut, à Naughty Dog, son premier succès relatif, dans le milieu.»*
- *Rings of Power sur Sega Genesis - L'un des trois premiers titres sous le label Electronic Arts, développé pour la console 16 bits de Sega.*
- *Way of the Warrior sur 3DO - Titre financé avec deux francs et six sous, il survécut les trois mois durant lesquels la console a bénéficié du soutien des consommateurs, courant 1994. Jason Rubin servit d'exemple, pour plusieurs personnages du jeu, alors qu'il n'avait jamais pratiqué d'arts martiaux !*
- *Ensuite place à la Crash saga...*

Un joueur européen joue-t-il à Crash différemment que son homologue américain ?
Difficile de répondre... En fait, j'ai le sentiment que les Anglais sont davantage portés sur les simulations de foot et les jeux de caisses. En France, en revanche, il semblerait qu'on apprécie particulièrement un beau jeu avec un personnage central très présent. Ce qui est sûr, c'est que personne en Europe ne se jette sur la série de Mortal Kombat comme c'est le cas ici. Cool !

Quand on prononce le mot «Crash» devant vous, quelle est la première chose qui vous vient à l'esprit ?
Un chiffre. 572, ce qui correspond au nombre de polygones du modèle. Ainsi qu'un squelette sur lequel j'ai passé 4 ans de ma vie pour l'animer. Je connais cela mieux que mon propre nom !

Quels sont les traits communs entre Mister Bandicoot et vous ?
Des gens, dans mon entourage, aiment affirmer que je ressemble à mon personnage... Je ne vois pas pourquoi, ni en quoi... Mais, puisque je lui donne vie en l'animant, il doit y avoir quelque-chose, des expressions faciales, ma démarche, je ne sais pas. Ça revient souvent dans les conversations !

Pourquoi Crash s'apparente-t-il plus à un renard qu'à un bandicoot ?
Au départ, il ne devait pas se nommer Crash Bandicoot mais Willy Wombat. C'était - vous l'aurez deviné - un «wombat» (idem en français, petit rongeur, NDLR). Mais les croquis ne le faisaient pas plus ressembler à un wombat qu'à un bandicoot. Nous avons opté pour le nom qui nous plaisait le plus, Crash Bandicoot... Puis, répondez-moi : Mickey ressemble-t-il vraiment à une souris ? Avez-vous déjà vu un vrai diable de Tasmanie ? NON !

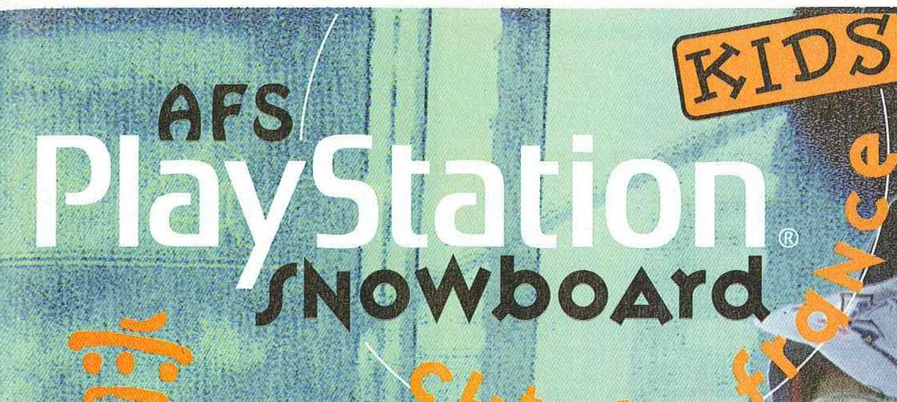
Quel est votre but chez Naughty Dog ? Quelles sont vos ambitions ?
Nous ne sommes pas ambitieux. Notre souhait le plus cher est de proposer des jeux où chacun prend son pied et éventuellement faire avancer le schmilblick, techniquement parlant.

Pourquoi ne pas vous lancer dans le développement de jeux sur PC ?
Doom est mon jeu culte, LE jeu sur lequel je passe des heures... Le monde du PC n'est pas indifférent à l'équipe de Naughty Dog. Pour l'heure, nous constatons que les softs les plus funs sont sur PlayStation. Nous développons, par conséquent, des jeux qui tournent dessus.

Comment envisagez-vous l'avenir sans l'apport d'Universal Interactive Studios ?
Nous avons rempli la part du contrat qui nous liait. Il y a 4 ans, nous avions besoin d'un partenaire ayant les reins solides. Désormais, nous souhaitons voler de nos propres ailes, forts de notre expérience. UIS a d'autres priorités, je leur souhaite bonne chance.

Et l'avenir tout court ? Beaucoup de développeurs parlent de jeux en réseau, même sur consoles...
Les jeux en réseau posent encore de nombreux problèmes. Jouer en temps réel une partie face à quelqu'un qui se situe à plusieurs milliers de kilomètres n'est pas possible aujourd'hui. Je pense que cela viendra, mais il faut du temps.

Qu'est-ce qui vous ennuie le plus hormis un journaliste qui vous pose cinquante questions alors que vous bossez comme un dingue pour terminer la version de Crash 3 pour le Japon ?
Pas seulement... Les limitations de vitesse, les ralentisseurs, les jeux soi-disant destinés aux enfants alors qu'ils sont ultra violents ou d'une incroyable médiocrité... Par-dessus tout, le piratage. C'est un fléau !







ORANGINA



Combloux 23 et 24 Janvier

















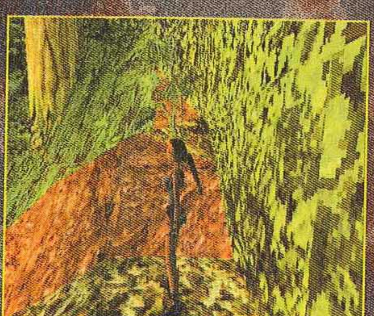
Versions Longues

Cette nouvelle année 99 sera exceptionnelle en événements vidéo-ludiques. Elle apportera son petit lot quotidien de jeux de sports se terminant par «99» ou «00» ainsi qu'une petite série de titres sympas finissant par «4» (Tekken 4 ?, Crash Bandicoot 4 ?, Street Fighter 4 ?...). Pour continuer dans la numérologie, vous remarquerez que cette cuvée des Versions Longues met à l'honneur le chiffre «3"»avec des astuces pas banales pour Tomb Raider III, Cool Boarders 3... En bref, les numéros n'arrêteront pas de nous surprendre !

Tomb Raider III

Tous les medikits, les flares, les armes, les cristaux...

Pendant le jeu, faites vite L2, R2, R2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, R2, L2, R2, R2, L2, L2, R2, L2, L2, R2. Lara lâchera un cri pour confirmer que le code fonctionne.



Faites les manipulations pendant le jeu.

Sauter les niveaux

Pendant le jeu, faites vite L2, R2, L2, L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, R2, R2, R2, L2. Lara dira «No» pour confirmer le code.

La Jungle	
Temps réalisé	00:01:43
Secrets découverts	0 sur 6
Victimes	0
Munitions utilisées	0
Tirs réussis	0
Trousses de soins utilisées	0.0
Distance parcourue	10m

Continuer

Tous les secrets

Pendant le jeu, faites vite L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, L2, L2, R2, L2, L2, R2, L2, L2. Lara dira «No» pour confirmer l'astuce.

Bonus dans la maison de Lara

Pendant le jeu, faites vite R2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2.



La clé apparaîtra dans le menu des équipements.



L'entrée du bonus se trouve dans le jardin.



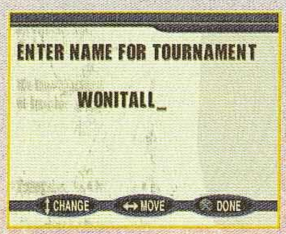
Vous pourrez faire du quad !



Cool Boarders 3

Toutes les pistes

Choisissez le mode tournament, puis entrez le nom suivant : WONITALL





Tous les snowboarders

Choisissez le mode tournament, puis entrez le nom suivant : OPEN_EM

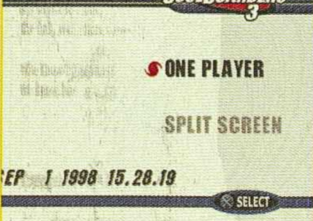




Tous les snowboarders seront disponibles !

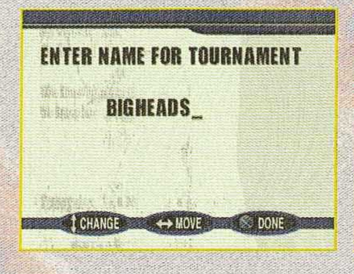
Voir les dates de programmation

Sur le menu one player/multi-player split screen, faites L1 + L2 + R1 + R2.



Grosses têtes

Choisissez le mode tournament, puis entrez le nom suivant : BIGHEADS Pressez sur le bouton R2, pour augmenter la taille du crâne de vos personnages. La touche L2, inversement, réduit les têtes.





Pressez sur le bouton Start, pour activer l'effet durant le jeu.

Director's cut

Choisissez le mode tournament, puis entrez le nom suivant : SHOWPOS





Asteroids

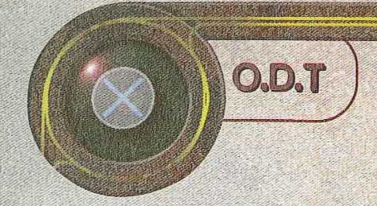
Jeu original

Sur l'écran titre press start, maintenez Select, puis faites ○ ○ ○ △ □ ○ ○

Faites les bidouilles sur cet écran.

«Classic asteroids» apparaîtra dans le second menu.

Versions Longues



Se remettre de la vie

Pendant le jeu, faites la Pause, puis les manipulations suivantes : ← → ← → □



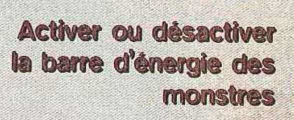
Faites la Pause, avant d'effectuer les bidouilles.

Se remettre de la mana

Pendant le jeu, faites la Pause, puis les manipulations suivantes : ← → ← → ○

Se remettre des munitions

Pendant le jeu, faites la Pause, puis les manipulations suivantes : ← → ↑ ↓ ○ □



Arme plus puissante

Pendant le jeu, faites la Pause, puis les manipulations suivantes : R1, L1, R2, L2, ← → ↑ ↓

Remplir la jauge d'expérience

Pendant le jeu, faites la Pause, puis les manipulations suivantes : ○ △ L1, L2, R1, Select.





Activer ou désactiver la barre d'énergie des monstres

Pendant le jeu, faites la Pause, puis les manipulations suivantes : △ □ ○ △ ○

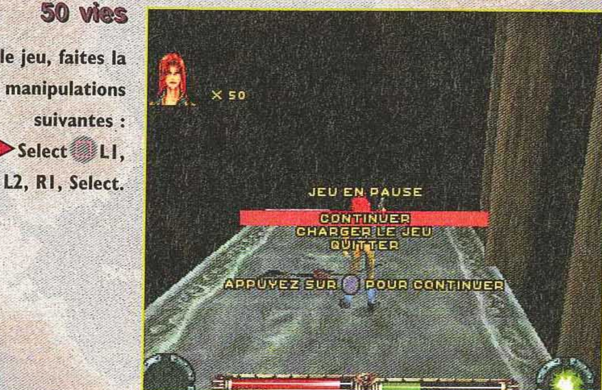


Apprendre tous les sorts

Pendant le jeu, faites la Pause, puis les manipulations suivantes : R1, L2, R2, L1, △ ↓

50 vies

Pendant le jeu, faites la Pause, puis les manipulations suivantes : △ ↑ ○ → Select □ L1, L2, R1, Select.









Small Soldiers

Les codes des niveaux

Gorgon : ✕ ✕ △ □ □ ✕ ○ ✕
Dimensional Temple : □ ✕ △ □ □ □ ○ ✕
Floating Fortress : ○ ✕ △ □ □ ○ ○ ✕
Spirit Bog : △ ✕ △ □ □ △ ○ ✕
Canyon Village : ✕ □ △ □ □ ✕ △ ✕
Creepy Caverns : □ □ △ □ □ □ △ ✕
Space Ship : ○ □ △ □ □ ○ △ ✕
Hall of Patriots : △ □ △ □ □ △ △ ✕
Graveyard of War Machines : ✕ ○ △ □ □ ✕ ✕ □
Nuclear Mine : □ ○ △ □ □ □ ✕ □
Launch Center : ○ ○ △ □ □ ○ ✕ □



Wing Commander 4

Coups spéciaux cachés

Lorsque le copyright apparaît sur l'écran titre, faites ↑ ↓ ↓ ↑ R2. Un écran de sélection apparaîtra alors. Pressez sur le bouton R1 ou R2 pour choisir un niveau et voir la démo correspondante. Pressez simultanément sur les touches L1 + L2 + □ pendant le jeu, pour détruire tous les vaisseaux (amis et ennemis).

Faites les manipulations sur cet écran.

Cet écran noir apparaîtra en cas de réussite.



TOCA 2 Touring Cars

Mode micro machines

En mode single player, entrez le nom suivant : MINICARS





Entrez les noms dans cet écran.

Faible gravitée

En mode single player, entrez le nom suivant : LUNARD



Circuits élevés

En mode single player, entrez le nom suivant : ELASTIC



Plus de dégâts

En mode single player, entrez le nom suivant : DUBBED



Mode turbo

En mode single player, entrez le nom suivant : FASTBOY



Quarante tours

En mode single player, entrez le nom suivant : LONGLONG



Collisions rebondissantes

En mode single player, entrez le nom suivant : BCASTLE





En plus 120 min. à tarif préférentiel sur le 3614 PSNEWS

Profitez de plus d'1 mois de lecture gratuite en vous abonnant

PS147

BULLETIN D'ABONNEMENT

à retourner accompagné de votre règlement dans une enveloppe affranchie à : PLAYSTATION MAGAZINE - BP2 - 59718 LILLE CEDEX 9

Oui, je profite de votre offre pour :

1 ☐ 1 an (11 N^os de PlayStation) = 439 F au lieu de 539 F, soit 2 numéros gratuits !

2 ☐ 6 mois (6 n^os de PlayStation) = 245 F au lieu de 294 F, soit 1 numéro gratuit !

Voici mes coordonnées :

Nom : ....

Prénom : ....

Adresse : ....

Code postal : |_|_|_|_|_|

Ville : ....

Date de naissance : |_|_| |_|_| 19 |_|_|

Je joins mon règlement à l'ordre de PlayStation, par :

☐ Chèque

☐ Carte bancaire n° |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|

Expire le |_|_| |_|_|

Signature obligatoire :

Offre valable 2 mois. Tarif étranger (bateau) : 6 mois = 278 F/ 1 an = 499 F. Tarif étranger par avion sur demande au : 01 55 63 41 16 ou par courrier à PLAYSTATION Magazine - BP2 - 59718 LILLE CEDEX 9.

Conformément à la Loi Informatique et Liberté du 06.01.78 (Art. 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pouvez recevoir des propositions d'autres entreprises. Si vous ne le souhaitez pas, écrivez-nous.

Les abonnés bénéficient de 120 min. de connexion à tarif préférentiel sur le 3614 PSNEWS. Créez votre pseudo sur le 3615 PSNEWS avant d'envoyer votre bulletin.



TOCA 2 Touring Cars (suite)

Fond flou
En mode single player, entrez le nom suivant : TRIPPY



Voitures invisibles
En mode single player, entrez le nom suivant : JUSTFEET



Nouvelles options
En mode single player, entrez le nom suivant : BANGBANG



Circuit bonus
En mode single player, entrez le nom suivant : TECHLOCK



Command & Conquer : Missions Tesla

Invincibilité
Pendant le jeu, pressez sur le bouton ○ sur les symboles suivants de la barre des équipes : □ × ○ × △ △

Afficher toute la carte
Pendant le jeu, pressez sur le bouton ○ sur les symboles suivants de la barre des équipes : △ △ × ○ △ □



Déplacement chronoporté
Pendant le jeu, pressez sur le bouton ○ sur les symboles suivants de la barre des équipes : □ ○ △ × ○ ○



La ville est attaquée
Pendant le jeu, pressez sur le bouton ○ sur les symboles suivants de la barre des équipes : □ × □ × □ ×





Victoire
Pendant le jeu, pressez sur le bouton ○ sur les symboles suivants de la barre des équipes : ○ ○ △ × × □



Parabombes
Pendant le jeu, pressez sur le bouton ○ sur les symboles suivants de la barre des équipes : × × × ○ △ □





Echouer la mission
Pendant le jeu, pressez sur le bouton ○ sur les symboles suivants de la barre des équipes : ○ × ○ □ □ ×

Argent
Pendant le jeu, pressez sur le bouton ○ sur les symboles suivants de la barre des équipes : × × □ ○ ○ ○

Attaque nucléaire





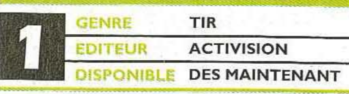
Pendant le jeu, pressez sur le bouton ○ sur les symboles suivants de la barre des équipes : ○ × ○ ○ × □

Tout comme nos travellings, nos courts-métrages ne sont pas nombreux ce mois-ci. Toutefois, voici quelques morceaux d'anthologie dont vous ne reviendrez pas. Vous n'en reviendrez surtout pas, si vous avez commis l'erreur de vous en procurer un, avant d'avoir lu notre critique. En effet, notre sélection du mois comporte quelques chefs-d'oeuvre qui devraient rester dans les annales de la PlayStation. Un grand moment de jeu vidéo compilé sur deux pages. Très fort.

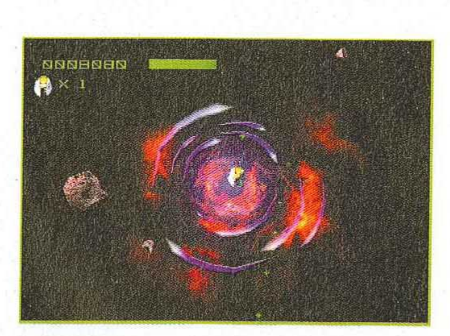
ASTEROIDS

Directement inspiré du même titre datant de l'ère primaire des jeux vidéo, Asteroids emporte haut la main le trophée du navet suprême du début d'année. Dans ce nouvel opus, le principe reste identique : vous devez toujours éviter ou shooter des cailloux spatiaux, en déplaçant un vaisseau rikiki. De plus, si vous êtes un peu trop lent dans votre tâche, une navette extra-terrestre intervient pour vous faire la peau. Super énervant vous dis-je ! Autrement, la réalisation est du niveau des jeux expérimentaux Net Yaroze et propose, pour une fois, une représentation de l'espace fidèle à la réalité. C'est-à-dire un grand vide noir et quelques points blancs en guise d'étoiles. Particulièrement répétitif et exténuant pour la santé mentale, Asteroids est à éviter comme les météores du soft.

L'éditeur Activision, relativement assez constant dans l'excellence de ses softs, n'était jamais tombé aussi bas avec ses précédentes productions. Ses derniers titres de qualité étaient Vigilante 8, Tenchu et Pitfall 3D. Petite fatigue ou relâchement pour la fin de l'année ?



1		
	GENRE	TIR
	EDITEUR	ACTIVISION
	DISPONIBLE	DES MAINTENANT

















BLASTO

Blasto est un super héros pour les gosses, un play-boy à la mèche rebelle, à l'aise dans ses baskets et au sens de l'humour prononcé. Et, comme tout super héros, il se doit de protéger la race humaine contre les dangers qui la menace. En l'occurrence, ce sont de belliqueux aliens qui projettent d'asservir les terriens. Blasto décide de leur mettre une bonne raclée. Partant de ce scénario simpliste et enfantin, Sony nous propose un jeu de plates-formes 3D mignon tout plein, avec couleurs pastel, ennemis rigolos et dialogues gentillets, limite débiles. Mouais, pourquoi pas… Seulement voilà, l'action est répétitive, la jouabilité trop pointue et l'univers graphique dépouillé. Bref, Blasto manque sa cible (les enfants) et passe pour un super héros de pacotille.

Tiens, une fois n'est pas coutume, Sony nous envoie pour test un jeu déjà sorti dans le commerce… Tiens, Blasto ne vaut pas tripette… C'est marrant, quand même, comme l'histoire se répète.

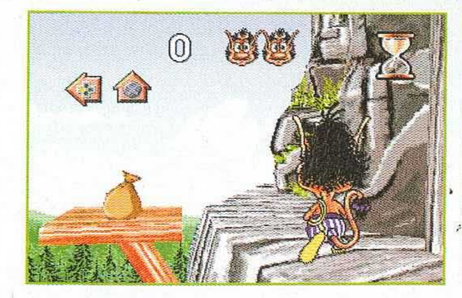
3		
	GENRE	PLATE-FORME 3D
	EDITEUR	SONY
	DISPONIBLE	DES MAINTENANT

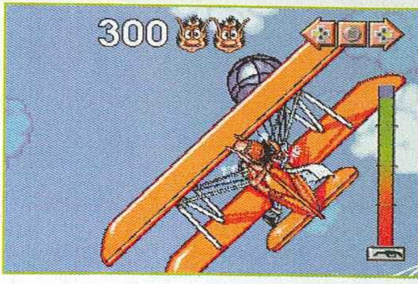
HUGO

Dis papa... c'est quoi ce jeu débile ? Papa ! C'est quoi ce jeu débile ? Papa ? Comment on fait les bébés ? Mon fils, Hugo est l'adaptation vidéo-ludique d'une très vieille émission interactive diffusée, au début des années 90, sur France 3 et animée par Karen Cheryl. A l'époque, les spectateurs appelaient et aidaient, via les touches de leur téléphone, un petit Troll franchouillard à franchir des obstacles basiques et à récupérer des sac d'or au cours d'une dizaine d'épreuves répétitives à souhait. C'est un peu comme Pitfall sur Atari 2600 mais en moins intéressant ! Au fait, tu veux quoi pour ton anniversaire ? Crash Bandicoot 3 ou Spyro the Dragon ?

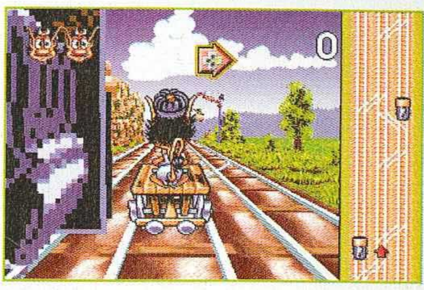
En voulant toucher tous les publics, Sony C.E. commet parfois des erreurs qui frisent le ridicule. Pour justifier la sortie de Hugo, ces messieurs du marketing emploient le mot «éducatif». Autant jouer aux Lego...

1		
	GENRE	ENFANTIN
	EDITEUR	ATI
	DISPONIBLE	DES MAINTENANT













CAESARS PALACE II

Avant même d'ouvrir la boîte de Caesars Palace II, une question s'impose. Quel est l'intérêt de sortir une «simulation de Casino» sur PlayStation ? Le plaisir de gagner (ou de perdre) virtuellement de l'argent. Non. Mettre à l'épreuve ses talents au poker. Non plus. Jouer entre potes, pour savoir celui qui a le plus de chance aux jeux de hasard. Toujours pas. Peut-être alors pour «s'entraîner», avant de se faire plumer dans un vrai casino. Assurément pas ! Bref, avec ses graphismes insipides, son ambiance ultra kitsch et son challenge sans saveur, Caesars Palace II n'a strictement aucun intérêt ! Moralité : malgré la présence de nombreux jeux (blackjack, craps, roulette, keno, poker, baccara et les machines à sous), ce titre ne devrait même pas avoir le droit d'exister !

C'est marrant comme certains jeux ont une fâcheuse tendance à nous arriver pour test après leur sortie dans le commerce... Surtout qu'à chaque fois il s'agit de jeux vraiment pourris ! C'est comme si l'éditeur oubliait qu'ils existent. Allez, un blâme à Interplay, pour l'envoi tardif de Caesars Palace II !

1		
	GENRE	SIMU. DE CASINO
	EDITEUR	INTERPLAY
	DISPONIBLE	DES MAINTENANT



Alors ce Noël cru 1998 ? Rassurez-moi, pas de crise de foie ? Il aurait été dommage de ne pas pouvoir profiter pleinement des tout derniers chefs-d'oeuvre PlayStation ! Pour ce premier numéro de l'année, nous avons pensé aux éternels boulimiques de démos, avec une compile des plus gros titres de la fin de l'année : Tomb Raider III, Crash 3, TOCA 2 et Rival Schools ! Histoire de ne pas faire de jaloux, ceux qui n'avaient pas encore eu d'indigestion pourront ainsi se rattraper !

sommaire CD DÉMOS

CRASH BANDICOOT : WARPED

EDITEUR : SONY U.S.A.
GENRE : PLATE-FORME DÉLIRANTE
PROGRAMME : DÉMO JOUABLE POUR UN JOUEUR SUR UN NIVEAU



Yeah, le célèbre Bandicoot vient à nouveau vous rendre une petite visite de courtoisie. Comme d'habitude, il est à parier que vous l'accueillerez les bras ouverts tant ce troisième épisode tient du chef-d'oeuvre ! Devenu très délicat, le marsupial a exigé une réalisation technique fantastique. Il suffisait de demander ! Crash 3 peut en effet se targuer de compter parmi l'un des plus beaux jeux de la PlayStation. Mais on peut être classieux et être à la fois irrésistiblement drôle. Sur ce point Crash reste fidèle à lui-même : désopilant. Secondé par votre charmante soeur, Coco, vous devrez arpenter près de trente niveaux allant de la muraille de Chine à la cité futuriste, ainsi que des phases inédites dans lesquelles vous utiliserez une Harley Davidson, un scooter des mers ou bien un biplan ! Grâce à cette démo, il est clair que les adoptions de chiens errants au pelage roux et aux crocs bien blancs vont grimper en flèche ! N'en oubliez pourtant pas le principal : amusez-vous.

..... TOURNOYER
..... SAUTER
OU R1 + DIRECTION : RAMPER
COURIR + R1 : GLISSER
PAUSE OU SELECT : SORTIR



TOMB RAIDER III

EDITEUR : EIDOS
GENRE : ACTION/AVENTURE
PROGRAMME : DÉMO JOUABLE POUR UN JOUEUR SUR UN NIVEAU

Un mois sans Tomb Raider, vous n'y pensiez pas ! Si pour Noël nous avions jugé plus intéressant de vous présenter une vidéo ayant l'avantage de dévoiler de nombreux lieux et actions inédits, désormais seul un niveau sera disponible, mais ô merveille des merveilles, il sera jouable ! Ah il n'y a pas à dire, sentir la douce Lara répondre à nos moindres désirs procure toujours une sensation unique. En matière de scénario et autres nouveautés, que les martiens ignares se reportent au test archi complet du mois dernier. Après avoir fait vos retrouvailles avec la belle, achevé le compte-rendu de tous les potins du coin (c'est fou ce qui s'est passé en un an !), vous pourrez débuter votre aventure. En l'occurrence, dans cette démo tout commence en prison où l'égérie du jeu vidéo a été jetée après avoir été soigneusement désarmée ! Courage, tel un aimant vos pas vous mèneront automatiquement à vos joujoux à poudre et vous pourrez alors redevenir le justicier le plus sexy de la planète. Cela a beau n'être qu'une démo, à la fin du niveau on se sent vidé. Pas vrai ?

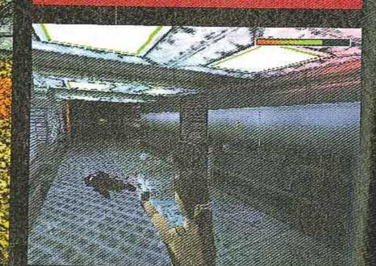






..... SAUTER
..... SE RETOURNER
..... RAMASSER/TIRER/S'ACCROCHER
ACTIONNER
..... SORTIR/RANGER VOS ARMES
L1 : VUE SUBJECTIVE
R2+DIRECTION : MARCHER À QUATRE PATTES
R1+DIRECTION : PAS CHASSÉS
SELECT : MENU D'OPTION (POUR QUITTER LA DÉMO AUSSI)





PRECAUTIONS
Ce disque contient un logiciel destiné à la console PlayStation™. Ne l'utilisez jamais sur une autre machine car vous pourriez l'endommager. Ce disque est conforme aux spécifications de la PlayStation™ commercialisée en Europe. Il ne peut pas être utilisé sur des versions étrangères de la PlayStation™. Lisez soigneusement le manuel de la PlayStation™ pour savoir comment l'utiliser. Lorsque vous insérez ce disque dans la PlayStation™, placez toujours la face portant les inscriptions vers le haut. Lorsque vous manipulez le disque, évitez de toucher sa surface. Tenez-le par les bords. Ne salissez pas le disque et ne le rayez pas. Si la surface du disque se salit, essuyez-la avec un chiffon doux. Ne laissez pas le disque près d'une source de chaleur, à la lumière directe du soleil ou près d'une source d'humidité. N'essayez jamais d'utiliser un disque fêlé, tordu ou scotché, car ceci pourrait entraîner des erreurs de fonctionnement.

PRECAUTIONS à PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO
Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

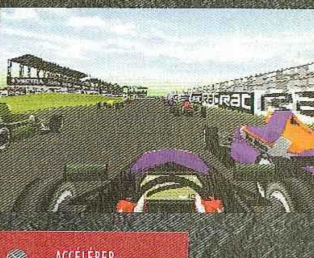
Avertissement sur l'épilepsie
Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes ; succession rapide d'images ou répétitions de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience), en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

TOCA 2 TOURING CARS

EDITEUR : CODEMASTERS
GENRE : SIMULATION DE VROUM VROUM
PROGRAMME : DÉMO JOUABLE POUR UN JOUEUR SUR 2 CIRCUITS



Gran Turismo, Colin McRae Rally et désormais TOCA 2 Touring Cars. Voici l'indiscutable podium des simulations de courses automobiles sur PlayStation. Dans cette démo, vous aurez la chance de goûter à l'une des plus sympathiques options de TOCA 2. Vous pourrez en effet opter soit pour la conduite d'une voiture de tourisme, soit pour le pilotage d'une Formule Ford ! Vous vous en rendrez rapidement compte, il existe un style de conduite ainsi que des comportements routiers propres à chaque bolide. TOCA 2 fait dans la simulation, la vraie. Déformation des carrosseries en temps réel, modèles physiques parfaitement rendus, circuits et constructeurs officiels, tout a été incorporé afin de satisfaire les pilotes les plus exigeants. En prime, bande de petits veinards, cette démo dispose d'un générateur aléatoire de météo qui viendra parfois pimenter vos courses. Sur ce, Messieurs zé Mesdames, start your engine !



✕ ..... ACCÉLÉRER
□ ..... FREINER
△ ..... ANGLE DE CAMÉRA
SELECT : SORTIR

RIVAL SCHOOLS UNITED BY FATE

EDITEUR : CAPCOM
GENRE : BASTON DE COLLÉGIENS
PROGRAMME : DÉMO JOUABLE POUR 1 OU 2 JOUEURS

Capcom en aurait-il assez de Street Fighter ? Peut-être ! En tout cas avec Rival Schools, la baston sur PlayStation prend un sacré coup de jeune. Les collèges ont toujours été le théâtre de rivalités entre groupes d'ados en mal d'affection. Ainsi, en comptant les persos cachés, c'est près de 42 futurs bacheliers bien révoltés contre le système qui auront la possibilité de s'affronter à coup de ballon de foot, de cahier d'appel, ou bien de batte de base-ball. L'une des particularités de ce titre tout en 3D, vient du fait que vous devrez choisir à chaque fois deux combattants : tandis que vous incarnerez le premier, le second viendra vous porter main-forte afin d'effectuer des combos invraisemblables ! N'oublions pas non plus les mini jeux bien sympas qui décideront, selon vos résultats, de votre réussite aux examens ! Rival Schools est décidément un titre plein de pêche, particulièrement convivial qui rappellera à certains les grands moments de mai 68.

□ ..... POING MOYEN
△ ..... POING FORT
✕ ..... PIED MOYEN
○ ..... PIED FORT
L1 : ATTAQUE SPÉCIALE
R1 : CONTOURNER
RESET : SORTIR





MICHAEL OWEN'S 99 WORLD LEAGUE SOCCER

EDITEUR : EIDOS
GENRE : FOOTBALL
PROGRAMME : DÉMO JOUABLE POUR 1 OU 2 JOUEURS



△ ..... PASSE DE TRAVERS
○ ..... TIRER
□ ..... TETE/TACLE
✕ ..... PETITE PASSE/TACLE
L1 : COURIR
R2 : ANGLE DE CAMÉRA

A lire avec la conviction de Julien Lepers : «Jeune anglais ayant la particularité d'être beau, riche et célèbre. Je me suis illustré au cours de la dernière Coupe du Monde de football en France en marquant un but d'anthologie face à l'Argentine, puis profitant de ma popularité grandissante j'ai apposé une simple signature au bas d'un contrat portant sur la réalisation d'un jeu de foot éponyme. Depuis je me dis que je n'aurais peut-être pas dû... je suis, je suis ?» Michael Owen la nouvelle coqueluche du foot anglais n'a en effet pas la chance de Barthez, car World League Soccer n'a rien à voir avec le fabuleux FIFA 99 ! Techniquement moyen, mais surtout bien moins agréable à jouer. Vous devriez vous amuser le temps d'une démo, et pis c'est tout. Enfin en tout cas, vous pourrez mesurer le fossé béant qui sépare Electronic Arts de ses concurrents. Une démo ludo-éducative en somme !



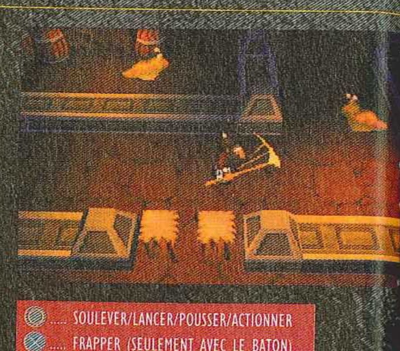


MONKEY HERO

EDITEUR : TAKE 2
GENRE : AVENTURE/ACTION
PROGRAMME : DÉMO JOUABLE POUR 1 JOUEUR



Monkey Hero vous convie à une aventure entraînante réservée aux plus jeunes d'entre vous. Votre pays est en proie aux attaques de forces maléfiques et les derniers espoirs se sont concentrés en la personne de Monkey, jeune singe aussi souple et efficace qu'un ninja. Au cours de l'aventure, vous aurez à résoudre de nombreuses énigmes ainsi qu'à combattre des créatures au look cartoon. Un petit jeu sans prétentions mais qui ravira les mères de familles soucieuses d'offrir à leur progéniture autre chose que des simulateurs de massacre de zombis !



- ..... SOULEVER/LANCER/POUSSER/ACTIONNER
- ..... FRAPPER (SEULEMENT AVEC LE BATON)
- ..... MENU

A BUG'S LIFE

EDITEUR : DISNEY INTERACTIVE
GENRE : ACTION/AVENTURE
PROGRAMME : VIDÉO D'1 MINUTE 30 ENVIRON

Après Fourmiz des studios Dreamwork, voici que Disney sort un film en animation de synthèse sur la vie bucolique de nos amis les insectes hyménoptères alias les fourmis. Histoire de vous mettre le nez dans la fourmilière, voici un court film de son adaptation sur PlayStation. A l'instar d'Hercules, Mille et une pattes (le titre en VF) est un jeu de plates-formes. Vous incarnerez Flik responsable de la protection de la fourmilière dans un univers en 3D des plus prometteurs. Effets de perspectives bien traités, gestion des éclairages optimale, seule la maniabilité semble pour le moment perfectible. Les amateurs de mondes merveilleux ou bien les fans de Microcosmos devraient apprécier. Vivement février 99 !





MARC EM

GENRE : CLIP DE SURF
PROGRAMME : VIDÉO DE 4 MINUTES 15 ENVIRON



En mettant en route cette démo, certains se demanderont sûrement qui est Marc Em (oui, a priori ce n'est pas un jeu). Ensuite sous le déluge d'images de surf, entrecoupées par intermittence d'extraits de X Games Pro Boarder (là en l'occurrence c'est clairement un jeu), vous pourrez entendre une douce et guillerette mélodie interprétée par, devinez qui... non ce n'est pas Peter Kitsch, mais plutôt Marc Em ! Après savoir si on Em ou pas, est un autre débat, mais au moins à la fin du clip on sait enfin qui est Marc Em. Avouez qu'avec PlayStation Magazine on en apprend tous les mois.





BLITTER

GENRE : SHOOT'EM UP
PROGRAMME : JEU NET YAROZE POUR UN JOUEUR



Comme avec Oncle Bens, les jeux Net Yaroze, c'est toujours un succès ! Chaque mois, la petite démo fignolée avec amour et passion par un illustre inconnu introduit une candeur bien acceptée par vous, les lecteurs. En effet si on en croit le nombre croissant d'appels concernant la Net Yaroze et ses productions, vous semblez apprécier les jeux qu'on peut faire soa maime ! Ce mois-ci, retrouvez dans Blitter les aventures d'un space marine débarqué sur l'hostile planète nurserie et qui devra abattre des boules de slime ainsi que repousser les fourbes assauts de farouches bébés en cyber couches. Que la force soit avec vous !

- ..... TIRER
- ..... SAUTER
- ..... ACCÉLÉRER
- SELECT : SORTIR




difool 21:00
total respect
zéro limite
radio libre
SKYROCK
PREMIER SUR LE RAP

petites annonces

ACHAT

Département 51
Achète Chess Master 3D : 100 frs.
Tel au 03 26 06 41 05.

Département 57
Achète jeux PlayStation Namco Museum Collection, Galaxian 3, Time Shock, Pro Pinball the Web.
Tel au 03 87 21 07 47.

Département 59
Achète Theme Park à moins de 100 frs ou Theme Hospital à 150 frs. Cherche Moto Racer 2. Tel au 03 27 41 28 07 après 17h.

Département 59
Achète V-Rally, Colin McRae Rally, Tomb Raider III, Gran Turismo, TOCA 2, C3 Racing, GTA Platinum, Wild 9, Resident, Spyro the Dragon, Tekken 3.
Tel à Julien au 03 20 38 02 90.

Département 59
Achète Dragon Ball Z GT 150 frs, Ultimate Battle 2 : 150 frs.
Tel à Laurent au 03 20 37 77 96.

Département 67
Achète Dark Omen ou Alundra et PlayStation Mag n°19 et 23.
Tel à Steven au 03 88 73 42 23 après 16h.

Département 67
Achète manette Dual Shock 100 frs et vends MediEvil 250 frs, échange démos. Ecrire à Valérie Jung 1A, rue du Dr Woehrlin 67000 Strasbourg.

Département 67
Achète Tenchu, NHL 99, Namco Museum Vol 1, Rival Schools, VR Baseball 97, Knockout King 99 à prix raisonnable et en bon état. Tel à Hervé le matin au 03 88 69 08 09 ou l'après-midi au 03 88 96 15 91.

Département 75
Achète Final Fantasy VII 100 frs.
Tel à Thierry au 06 60 54 91 89.

Département 83
Achète anciens n° de PlayStation Magazine (n°1 à 10, n°17, 19,20) avec ou sans CD de démos entre 10 et 20 frs.
Tel à Christophe au 06 61 77 11 64 avant 22h.

Département 87
Achète Namco Museum Vol 1,2,3 + Nascar 98, Alerte Rouge : Mission Tesla.
Tel au 05 55 01 94 57 le soir.

Département 94
Achète de 100 à 150 frs : Time Crisis, Nightmare Creatures, Bushido Blade, Treasures of the Deep, Klonoa...
Faire offre à Arnaud au 01 43 89 21 25 le soir de 18h à 19h.

CONTACT

Département 23
Echange WipEout, Gex, Porsche Challenge ou V-Rally contre GTA, Tomb Raider ou Herc's Adventure, Johnny Bazookatonne.
Tel à Edouard au 05 55 64 42 42.

Département 26
Echange Resident Evil et ID4 contre Destruction Derby 2 ou Alerte Rouge.
Tel à Joël au 04 75 01 41 08 après 14h30.

Département 30
Echange Porsche Challenge ou V-Rally contre Cool Boarders (1 ou 2), Coupe du Monde 98, Theme Hospital, Bomberman World ou échange les deux contre Colin McRae Rally.
Tel au 04 66 88 31 85.

Département 53
Echange FFVII, Worms, DD2 contre ISS Pro 98, Tomb Raider III ; échange FIFA 98 contre Coupe du Monde, FIFA 99 ou Fighting Force et échange Ayrton Senna Kart Duel + Battle Toshinden Arena contre Tekken 2, SoulBlade.
Tel au 02 43 03 06 65 à Anthony.

Département 62
Echange Resident Evil 2 contre Tenchu et achète 20 frs la démo de Metal Gear Solid, si possible avec soluce et notice.
Tel à Fred au 03 21 84 67 54 uniquement à Berck sur Mer.

Département 75
Echange Final Fantasy VII contre Small Soldiers ou O.D.T à 150 frs.
Tel à Colin au 01 42 38 39 06.

Département 76
Echange Tekken, Adidas Power Soccer, Need for Speed, Red Alerte, NHL 97 contre jeux récents.
Tel/Fax au 02 35 96 44 98.

Département 77
Echange Heart of Darkness ou SoulBlade contre Colin McRae Rally, Resident Evil 2, FIFA 99, l'Odyssée d'Abe, Street Fighter Ex Plus Alpha ou vends 200 frs et 130 frs.
Tel à Stéphane au 01 64 40 41 02.

VENTE

Département 1
Vends manette 40 frs, Gex 100 frs, Formula One 50 frs, volant Mad Catz 50 frs. Tel à Jean au 04 50 41 86 03.

Département 13
Vends Formula One 100 frs, Tekken 2 : 100 frs, V-Rally 110 frs, M6 Turbo 140 frs, Road Rash 3D : 210 frs, Alundra 200 frs, Sim City 2000 : 90frs, et lot de 20 démos 140 frs.
Tel à Patrick au 04 42 83 58 21 après 18h.

Département 16
Vends Heart of Darkness + lunettes relief 200 frs, port compris.
Tel à Eric ou Marc au 05 45 65 52 38.

Département 18
Vends jeux PlayStation : Coupe du Monde 98 : 180 frs (neuf 3 mois).
Tel au 02 48 25 66 53.

Département 22
Vends jeux PlayStation Formula One 97 : 180 frs, NHL 98 : 130 frs, NHL 97 : 90 frs, Resident Evil 80 frs, Soviet Strike 90 frs, NBA 96 : 50 frs. Les 6 jeux 550 frs à débattre.
Tel au 02 96 29 56 69 après 17h30.

Département 25
Vends Tomb Raider II : 200 frs, Boucliers de Quetzacoalt 180 frs, Porsche Challenge 100 frs et FIFA 98 : 180 frs, vends 11 CD démos + revues 20 frs.
Tel au 03 81 67 55 54.

Département 31
Vends Metal Gear Solid 250 frs ou échange contre Resident Evil 2. Cestal Jean-Jacques Route de Saman Charlas 31350 Coulogne sur Gesse ou tel au 05 61 88 24 29.

Département 33
Vends FIFA 99 : 250 frs ou échange contre jeux récents.
Tel à Jérôme au 05 56 93 20 71 après 18h.

Département 36
Vends PlayStation + 7 jeux : Doom, SoulBlade, Colony Wars, V-Rally, Exhumed, Tomb Raider II, Alerte Rouge, le tout pour 1600 frs.
Tel au 02 99 78 21 25.

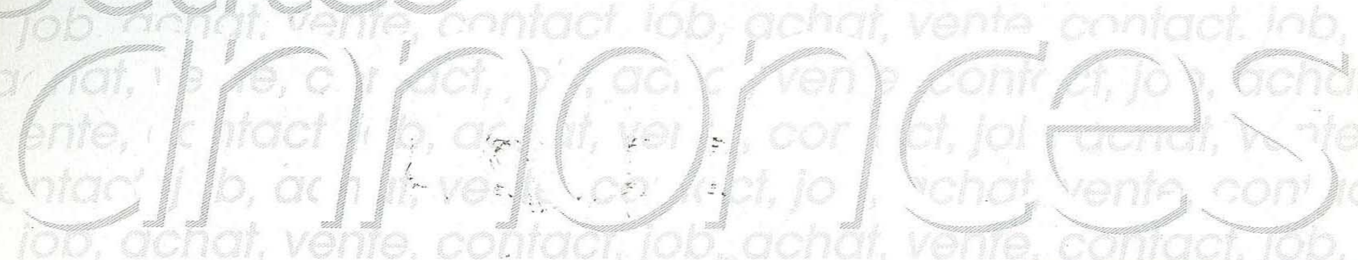
Département 36
Vends Heart of Darkness 250 frs, Crash Bandicoot 2 : 200 frs, Les Boucliers de Quetzacoalt 200 frs, V-Rally 150 frs, Rayman 120 frs, Tekken 3 : 250 frs, Spyro 250 frs.
Tel à Laurent au 02 54 03 10 54 après 18h.

Département 40
Vends Rayman, Air Combat, Ridge Racer, Street Fighter Alpha, International Moto X 50 frs, Bushido Blade, Crash Bandicoot 2 : 150 frs, Resident Evil 2 : 200 frs, manette super pad 50 frs, échange possible.
Tel à Sébastien au 05 59 45 39 70.

Département 44
Vends Resident Evil 2 : 200 frs, Tomb Raider II : 200 frs, Nightmare Creatures 200 frs, Alien Trilogy 100 frs, le tout 600 frs.
Tel à Max au 02 40 63 76 12.

Département 57
Vends Final Fantasy VII : 170 frs, FIFA 98 : 130 frs, Resident Evil 2 : 170 frs ou échange possible.
Tel à Nicolas au 03 87 24 63 04 après 18h15.

Département 59
Vends Rascal 100 frs, Star Gladiator 159 frs. Tel au 03 27 64 09 84.



Département 59
Vends Monopoly 220 frs, Hercule 100 frs ou échange possible.
Tel à Jérôme au 03 27 88 61 13 après 20h.

Département 67
Vends Gran Turismo 250 frs.
Tel à Alexis au 03 88 74 59 73.

Département 69
Vends PlayStation + 2 MC + 2 manettes + 12 jeux (FIFA 98, MediEvil, Heart of Darkness...) : 2300 frs.
Tel au 04 78 84 02 97 après 18h.

Département 69
Vends volant Mad Catz Dual Force garantie 300 frs ferme. Tel au Poney Club de l'Ecluse au 04 74 66 20 25.

Département 69
Vends ou échange Alundra (130 frs) contre Raystorm ou Abe, GTA.
Tel à Brice au 04 78 02 72 18 après 18h.

Département 71
Vends Final Fantasy VII : 170 frs, NBA Live 96 : 80 frs ou les 2 : 230 frs port compris.
Tel au 03 85 29 99 65.

Département 73
Vends ou échange 3 manettes et CD de démos (15) contre jeux : Future Cop LAPD 2100, Bloody Roar, Alerte Rouge, Colin McRae Rally, Alundra, Xenocracy, l'Exode d'Abe, Worms, Time to Kill, BOFIII, Coupe du Monde 98.
Tel à Léo au 04 79 71 46 26 la semaine.

Département 73
Vends Suikoden 120 frs, Formula One et The Need for Speed 100 frs l'un.
Tel au 04 79 41 09 90.

Département 75
Vends volant V3 Racing Wheel, état neuf à 350 frs. Tel à Romain au 01 45 86 22 07 le soir après 18h sauf le mercredi et le dimanche.

Département 75
Vends Chronicle of the Sword 100 frs ou échange contre Crash 2 + 50 frs. Vends Baphomet à 100 frs, achète Colin McRae Rally, Bomberman, prix à débattre Echange Crash 1 contre V-Rally.
Tel à Raphaël au 01 44 74 64 60 après 19h.

Département 76
Vends Road Rash 3D, Theme Hospital, Coupe du Monde 98 : 200 frs l'un.
Tel à François au 02 35 33 14 96 après 19h.

Département 78
Vends jeux PlayStation : Colin McRae Rally 120 frs, Tekken 3 : 140 frs, TOCA Touring Car 80 frs.
Tel à Christophe au 01 30 65 92 10.

Département 78
Vends FIFA 98 : 100 frs, Spercross 98 : 120 frs, Tekken 2 : 80 frs, Gran Turismo 170 frs, Duke Nukem 120 frs, Tekken 3 : 250 frs.
Tel à Nicolas au 01 39 10 08 12 après 19h.

Département 78
Vends Oddworld 100 frs, Final Fantasy VII : 130 frs, FIFA 97 : 50 frs, Cool Boarders 50 frs. Tel au 01 39 69 21 91.

Département 78
Vends Legacy of Kain, LBA, Tetris + à 99 frs, Les Boucliers de Quetzacoalt, Time Crisis, F197 : 149 frs, Croc, Alerte Rouge, Bushido Blade, Tomb Raider II : 199 frs, Heart of Darkness, Bloody Roar, Coupe du Monde 98, Resident Evil 2 : 249 frs. Tel au 01 30 93 28 16.

Département 78
Vends Street Fighter Alfa 150 frs, Micro Machines V3 : 150 frs.
Tel au 01 34 86 03 19.

Département 79
Vends FIFA 98, NBA Live 98, Formula One 97 à 150 frs l'un, Sim City 2000 : 125 frs, Adidas Power Soccer 97 : 100 frs, WipEout, Doom, MK3 à 80 frs chacun, volant Mad Catz 250 frs.
Tel à Florian au 05 49 77 07 46.

Département 81
Vends Crash 1, Alien Trilogie de 100 à 150 frs, CD démo : Newman 5 frs + 23 démos jouables de 10 à 20 frs, échange possible contre Tomb Raider.
Tel à Alexis au 05 63 77 63 18.

Département 81
Vends NBA Live 98 : 250 frs à débattre.
Tel à Frédéric au 05 63 42 01 66 après 18h.

Département 83
Vends volant PlayStation, jamais servi : 500 frs, sacrifié 200 frs.
Tel à Gérald au 04 94 27 67 71.

Département 84
Vends Tomb Raider II : 200 frs, Overblood 120 frs, Heart of Darkness 220 frs (frais de port inclus).
Tel au 04 90 37 71 48, échange possible.

Département 85
Vends PlayStation + 2 manettes (1 Dual Shock) + 1 MC + 17 jeux (FFVII, FIFA, Disruptor, Racing S., Fade to Black, Die Hard, Soul Blade, V-Rally, Formula One, Raiden Project, Ridge Racer, WipEout 1 et 2, Command & Conquer, Firextorm, Tomb Raider, Doom) + 30 revues et démos : 2250 frs à débattre.
Tel au 02 51 95 01 02.

Département 90
Vends FIFA 99 : 250 frs et autres jeux Moto Racer 120 frs...
Tel au 03 84 54 61 78 à Yvan.

Département 91
Vends Tomb Raider II contre Formula One 98. Tel à Sylvain au 01 64 90 50 92.

Département 92
Vends MediEvil (avec démo) 200 frs, Cool Boarders 2 : 140 frs, Bushido Blade 140 frs, Need for Speed 3 : 150 frs. Tel à Sami au 01 45 06 33 85.

Département 92
Vends manette Ascii Pad : 100 frs, manette Dual Shock Mad Catz 100 frs, volant et pédalier 200 frs ou 350 frs le tout. Tel à Stéphane au 06 60 25 44 33.

Département 93
Vends G-Con 45 : 149 frs, échange possible F1 98 ou action replay, vends volant et pédalier 299 frs.
Tel au 06 07 73 29 99.

Département 93
Vends Player Manager, Resident Evil, Street Racer, Die Hard 3, FIFA 98 : 160 frs, NBA Live 98, Coupe du Monde 250 frs, Need for Speed 3 : 275 frs, Formula Karts, Destruction Derby 2 : 225 frs, Tekken 3 : 315 frs (neuf).
Tel à Jivil au 01 48 44 24 61.

Département 94
Vends V-Rally , Adidas Power Soccer, Ridge Racer 100 frs. Achète X-Men vs Street Fighter, Duke Nukem, Time to Kill.
Tel à David Fruchard au 01 49 30 42 03.

Département 95
Vends Gran Turismo 220 frs, Alerte Rouge 190 frs, Time Shock 160 frs, ISS Pro 90 frs, V-Rally 110 frs, Porsche Challenge et Command and Conquer 90 frs, Davis Cup 90 frs, manette Dual Shock 120 frs, quadrupleur 120 frs, CD démos, magazines...
Tel à Eric au 01 30 30 19 47 de 17h à 21h.

JOBS

Département 92

EIDOS INTERACTIVE France recherche :

Un(e) CHEF DE PRODUIT, de formation marketing ou communication, son expérience minimun d'un an à un poste identique ou similaire dans l'industrie des jeux vidéo lui a permis d'en connaître tous les acteurs. Il (elle) maîtrise toutes les techniques de marketing et de communication et possède une connaissance approfondie des média. Une «culture jeux vidéo» de longue date garantit son affinité et la parfaite compréhension des produits dont il (elle) aura la charge. Anglais indispensable.

UN(E) ATTACHE(E) DE PRESSE, de formation Efap ou similaire. Pour prendre en charge les relations avec la presse spécialisée jeux vidéo, une connaissance poussée des jeux sur PC et consoles est nécessaire. Anglais indispensable.

Veuillez envoyer vos CV à :
Eidos Interactive France
Florent Moreau
6 Bd du Général Leclerc
92115 Clichy Cedex ou 01 41 06 96 70.



POUR UNE P.A. GRATUITE

Remplissez lisiblement les cases ci-dessous et renvoyez le bon à l'adresse indiquée. Les abonnés étant prioritaires, il leur faut joindre leur dernière étiquette d'expédition. Les prochaines P.A., c'est dans PlayStation Magazine n°28 en kiosque en février prochain. Rendez-vous en février !
Attention ! Pour rester dans la légalité, nous demandons expressément aux lecteurs de spécifier dans leur P.A. TOUS les titres des jeux ainsi que leur PRIX. Nous nous réservons le droit de ne pas diffuser les annonces douteuses. Merci de votre compréhension.

DÉPARTEMENT ☐ ACHAT ☐ VENTE ☐ ÉCHANGE ☐

PLAYSTATION - PA - 6 bis, rue Fournier 92588 Clichy Cedex



NOUS RACHETONS CASH TOUS VOS JEUX VIDEO*

*VOIR MODALITES EN MAGASIN







- MANETTE TURBO PAD SCORE-GAMES — 69F
- CARTE MEMOIRE SCORE-GAMES + ETUI DE TRANSPORT — 69F
- CABLE RGB+ CONNECTION AUDIO — 99F





- CABLE RGB SCORE-GAMES — 69F
- QUADRUPLEUR MAD CATZ — 199F
- VOLANT DUAL FORCE MAD CATZ — 399F

Jeu (PSX)	Prix
FIFA 99	369F
DUKE NUKEM TIME TO KILL	369F
TOCA TOURING CAR 2	399F
ODDWORLD L'EXODE	369F
TOMB RAIDER III	369F
RIVAL SCHOOL	369F
CRASH BANDICOOT 3	299F
NBA LIVE 99	369F
WILD 9	369F
FORMULA ONE 98	369F
O.D.T.	369F
COLONY WARS VENGEANCE	369F
SPYRO THE DRAGON	299F
SMALL SOLDIERS	369F
LOST WORLD PLATINUM	169F
G.T.A. PLATINUM	169F









NOS ADRESSES

PARIS/ST LAZARE
6 rue d'Amsterdam
75009 PARIS
Tél : 01 53 320 320

PARIS/JUSSIEU Consoles
46 rue des Fossés Saint Bernard
75005 PARIS
Tél : 01 43 29 59 59

JUSSIEU/PC/MAC
17 rue des Ecoles
75005 PARIS
Tél: 01 46 33 68 68

PARIS/ST MICHEL
56 boulevard St Michel
75006 PARIS
JEU EN RESEAU SUR PC !!!
Tél : 01 43 25 85 55

PARIS/VICTOR HUGO
137 avenue Victor Hugo
75116 Paris
JEU EN RESEAU SUR PC !!!
Tél : 01 44 05 00 55

VAUGIRARD(15)
365 rue de Vaugirard
75015 Paris
Tél : 01 53 688 688

CHELLES (77)
Centre Commercial Chelles 2
Nationale 34 - 77508 Chelles
Tél : 01 64 26 70 10

ORGEVAL (78)
C. Ccial Art de Vivre Niv.1
Tél : 01 39 08 11 60

VERSAILLES (78)
16 rue de la Paroisse
78000 Versailles
Tél : 01 39 50 51 51

VELIZY (78) NOUVEAU
37, avenue de l'Europe
78140 VELIZY VILLACOUBLAY
Tél : 01 30 700 500

CORBEIL (91)
C. Commercial VILLABE A6
91813 VILLABE
Tél : 01 60 86 28 28

ANTONY (92)
25 av. de la Division Leclerc N20
92160 Antony
Tél : 01 46 665 666

BOULOGNE (92)
60 av. du Général Leclerc N.10
92100 BOULOGNE
Tél : 01 41 31 08 08

LA DEFENSE (92)
C.Ccial Les Quatres Temps
Rue des Arcades Est - Niv. 2
Tél : 01 47 73 00 13

AULNAY (93)
C. Ccial Parinor - Niv. 1
93606 Aulnay sous Bois
Tél : 01 48 67 39 39

PANTIN (93)
63 avenue Jean Lolive - N. 3
93500 PANTIN
Tél : 01 48 441 321

ST DENIS (93)
C. Ccial St Denis Basilique
6 passage des Arbaletriers
93200 ST DENIS
Tél : 01 42 43 01 01

DRANCY (93)
C. Ccial DRANCY AVENIR
220, rue de Stalingrad - N.186
93700 DRANCY
Tél : 01 43 11 37 36

CHENNEVIERES (94)
C. Ccial PINCE-VENT N. 4
94490 ORMESSON
Tél : 01 45 939 939

CRETEIL (94)
5 rue du Général Leclerc
94000 Créteil
(Entrée rue piétonne, Créteil Village)
Tél : 01 49 81 93 93

KREMLIN BICETRE (94)
30 bis av. de Fontainebleau Nat. 7
94270 Kremlin Bicêtre (Porte d'Italie)
Tél : 01 43 901 901

FONTENAY SOUS BOIS (94)
C. Ccial Val de Fontenay
94120 Fontenay sous Bois
Tél : 01 48 76 6000

CERGY PONTOISE (95)
C. Ccial Cergy 3 Fontaines
95000 Cergy
Tél : 01 34 24 98 98

SANNOIS (95) NOUVEAU
C. Ccial Continent
95110 SANNOIS
Tél : 01 30 25 04 03

MARSEILLE (13) NOUVEAU
C. Ccial Grand Littoral
13464 MARSEILLE
Tél : 04 91 09 80 20

TOULOUSE (31)
14 rue Temponières
31000 Toulouse
Tél : 05 61 216 216

REIMS (51)
44, rue de Talleyrand
51100 REIMS
Tél : 03 26 91 04 04

LILLE (59)
52 Rue Esquermoise
59000 LILLE
Tél. : 03 20 519 559

COMPIEGNE (60)
37, 39 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
Tél : 03 44 20 52 52

LE MANS (72)
44, 48 av. du Général De Gaule
72000 LE MANS
Tél : 02 43 23 4004

ALBERTVILLE (73) NOUVEAU
C.Ccial GEANT CASINO
Z.A. du Chiriac
73200 ALBERTVILLE
Tél : 04 79 31 20 30

LE HAVRE (76)
C. Ccial AUCHAN GRAND CAP
Mont Gaillard
76620 LE HAVRE
Tél : 02 32 85 08 08

AMIENS console (80)
19 rue des Jacobins
80000 Amiens
Tél : 03 22 97 88 88

AMIENS PC (80) NOUVEAU
1, rue Lamarck
80000 Amiens
Tél : 03 22 80 06 06

POITIERS (86)
12 rue Gaston Hulin
86000 Poitiers
Tél : 05 49 50 58 58

SI VOUS TROUVEZ MOINS CHER, SCORE-GAMES VOUS REMBOURSE LE DOUBLE DE LA DIFFERENCE EN BONS D'ACHAT !

SCORE-GAMES VOUS REMBOURSE LE DOUBLE DE LA DIFFERENCE EN BONS D'ACHAT POUR UNE DIFFERENCE DE PRIX CONSTATEE SUR UN PRODUIT NEUF SIMILAIRE ET DE MEME ORIGINE A CELUI QUE VOUS AVEZ ACHETE. CETTE OFFRE EST VALABLE LE JOUR MEME DE L'ACHAT ET SUR UN PERIMETRE DE 1KM AUTOUR DU MAGASIN SCORE-GAMES.

ILLUSTRATIONS NON CONTRACTUELLES. PRIX SOUS RESERVE D'ERREUR TYPOGRAPHIQUE.



3615 SCOREGAMES

OU PAR TELEPHONE
08 36 685 686

LE PLUS GRAND CATALOGUE DE JEUX VIDEO SUR MINITEL

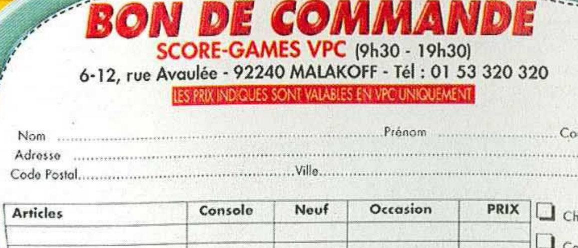
MISE A JOUR QUOTIDIENNE !

- PRIX DE VENTE DES JEUX
- LISTE ET HORAIRES DES MAGASINS
- TRUCS ET ASTUCES
- COTE ARGUS & REVENTE DE VOS JEUX
- DEMANDEZ LE NOUVEAU CATALOGUE GRATUIT 128 PAGES

GAGNEZ 24 NINTENDO 64 ET DES DIZAINES DE BONS D'ACHATS !

2,23F/mn

«Conformément à la loi informatique et libertés n° 78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.»



BON DE COMMANDE

SCORE-GAMES VPC (9h30 - 19h30)
6-12, rue Avaulée - 92240 MALAKOFF - Tél : 01 53 320 320

LES PRIX INDIQUES SONT VALABLES EN VPC UNIQUEMENT

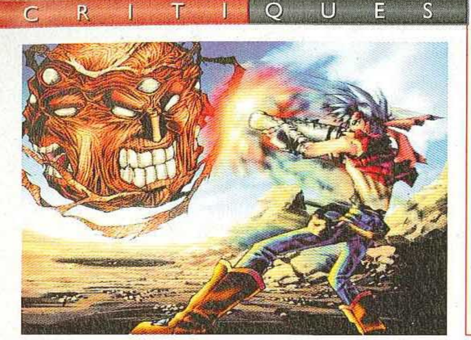
Nom .... Prénom .... Code Client ....
Adresse ....
Code Postal .... Ville .... Tel. : ....

Articles	Console	Neuf	Occasion	PRIX
INDIQUEZ UN JEU DE REMPLACEMENT (AU MEME PRIX) EN CAS DE RUPTURE DE STOCK				
FRAIS DE PORT METROPOLE EN 48H (1 à 6 jeux 29F) CONSOLE 60F				........F
FRAIS DE PORT METROPOLE 24H (1 à 6 jeux 49F) CONSOLE 70F				........F
FRAIS DE PORT DOM - TOM/ CEE 24H (1 à 6 jeux 95F) CONSOLE 320F				........F

☐ Chèque ☐ Mondat
☐ Carte bancaire
Expire le ....../......
Signature :

LIVRAISON 24H
LIVRAISON 24H

RC B 385215603 PLAYSTATION MAG JANVIER 99



Un mois comme nous n'en avions pas connu depuis longtemps. En janvier, difficile de choisir entre le faible nombre de nouveautés. Mieux vaut encore se rabattre sur les titres parus les deux derniers mois de l'année 98. Vous ne vous êtes sans doute pas encore tout procuré. En attendant les sorties de mars/avril, il vous reste encore des titres à découvrir. Alors ne vous gênez pas.

CRITIQUES

	JEAN SANTONI	JULIEN CHIEZE	DAVE MARTINYUK	GRÉGORY SZRIFTGISER	NOURDINE NINI	JEAN-FRANÇOIS MORISSE	VOTRE NOTE
WILD ARMS	6	7	7	6	6	6	
DEVIL DICE	6	5	6	6	5	6	
AKUJI : THE HEARTLESS	4	4	5	5	7	4	
ATLANTIS	3	3	3	3	5	3	
TIGER WOODS	-	4	-	3	4	3	

L'ANNUAIRE DES ÉDITEURS

Voici les numéros de téléphone qu'il vous faudra désormais appeler, pour avoir des informations pratiques sur vos jeux favoris. N'hésitez pas, ils sont là pour ça !

ACCLAIM	08 36 68 24 68 (2,23 FRS/MIN)
BANDAI	01 34 30 30 30
CANAL+ MULTIMÉDIA	01 45 78 48 19
CODEMASTERS	04 78 56 76 10
DELPHINE SOFTWARE	01 49 53 00 03
EIDOS	01 41 06 96 75
ELECTRONIC ARTS	04 72 53 25 00
GT INTERACTIVE	01 41 06 59 96
GUILLEMOT	02 99 08 90 88
HASBRO INTERACTIVE	08 03 00 86 75 (1,09 FRS/MIN)
INFOGRAMES	04 72 53 32 00
INTERPLAY	08 36 68 24 68 (2,23 FRS/MIN)
PSYGNOSIS	01 44 40 71 55
UBI SOFT	08 36 68 46 32 (2,23 FRS/MIN)
VIRGIN I.E.	08 36 68 94 95 (2,23 FRS/MIN)
SONY C.E.	08 36 68 22 02 (2,23 FRS/MIN)
	01 40 88 04 88 (TECHNIQUE)

Et pour toutes les astuces, les problèmes, les news, les révélations, n'hésitez pas à contacter, sur le 3615 PSNEWS (1,29 frs/min) serveur officiel de PlayStation Magazine, notre grand spécialiste El Fredo (laissez vos messages en Bal).

LE BAREME DES NOTES

1 Euh, on parle bien d'un jeu vidéo, là, non?

2 Laissez tomber, y'a rien à voir.

3 Amusant trois secondes.

4 Ouais, peut mieux faire.

5 Tout juste moyen.

6 Ça commence à être intéressant.

7 Enfin un bon titre !

8 Très très bon !

9 Exceptionnel !

10 Le MUST, un tous les 10 ans.












RAYMAN
OFFREZ-VOUS
LA LÉGENDE
DES JEUX VIDÉO !
169F*
RAYMAN
Ubi Soft
PlayStation
PLATINUM
DISPONIBLE SUR PlayStation® ET PC
PlayStation
WINDOWS CD-ROM PC
http://www.ubisoft.fr
HOT LINE UBI SOFT
08 36 68 46 32
(2,23 Frs/min)
3615 Ubi Soft
Infos Trucs et Astuces
Ubi Soft
La chaîne musicale
MCM
NRJ